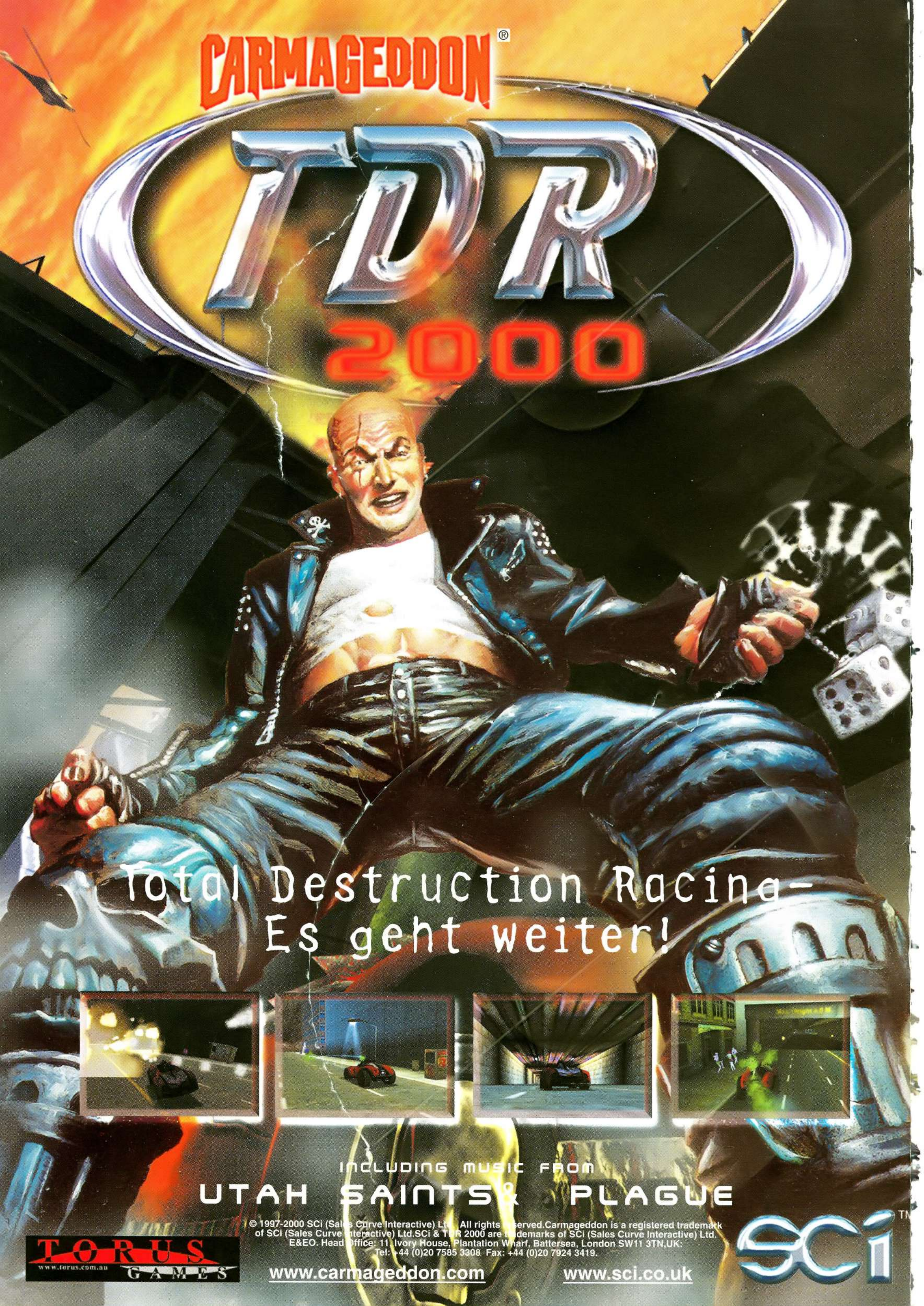

10/2000
Getestet: Sudden Strike • Moon Project • Homeworld Cataclysm • Bundesliga Stars 2001
PC ACTION
Lust auf Computerspiele.
DM 9,99
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027
mit 2 CDs
Vollversion
Turok 2
+BRANDHEISSE EXKLUSIV-VIDEOS
Crimson Skies • Sheep • Sudden Strike
Starship Troopers • Moorhuhn 2 u.v.m.
EXKLUSIVE ECTS-INFOS AUS LONDON
Diablo 2 Add-On
So spielen Sie sich mit Druide und Assassin durch den neuen 5. Akt der Rollenspiel-Saga
Return to Castle Wolfenstein
Neue Infos, neue Bilder: Sind deutsche Gesetze zu streng für die Computerspiele-Industrie?
EXKLUSIV-DEMO
Blair Witch Project
Action-Horror: Jagen Sie einen Massenmörder auf den Spuren des Kinofilms.
EXKLUSIV-DEMO
Sudden Strike
Brandaktuell: Neue Einzelspieler-Episode für Echtzeit-Strategen
EXKLUSIV-DEMO NUR BEI PC ACTION
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Grafik-Referenz: Ein Action-Spektakel, das Ihren PC zum Kochen bringt.
GRATIS! DIE VOLLVERSION
TUROK 2
MIT SPIELETIPPS
3D-Action: 13 riesige Levels, 30 Gegner, 23 Waffen
UNREAL 2
Unglaubliche Grafikpower: So sieht die Zukunft des Actionspiels aus!
Spieletipps: Age of Kings: Die Eroberer • Cultures • FAKK 2 • Moorhuhn 2: Alle Geheimnisse u.v.m.


CARMAGEDDON®
TDR
2000
Total Destruction Racing-
Es geht weiter!
INCLUDING MUSIC FROM
UTAH SAINTS & PLAGUE
© 1997-2000 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved.Carmageddon is a registered trademark of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd.SCi & TDR 2000 are trademarks of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. E&EO. Head Office: 11, Ivory House, Plantation Wharf, Battersea, London SW11 3TN,UK: Tel: +44 (0)20 7585 3308 Fax: +44 (0)20 7924 3419.
TORUS GAMES
www.torus.com.au
www.carmageddon.com
www.sci.co.uk
SCi

Ein Tag in der Redaktion neigt sich dem Ende zu. Christian B. schnürt sein Bündel, rollt das Gesundheitskissen von seinem Stuhl zusammen und tappt ins große Redaktionsbüro.

Abflug

Christian B. : So, Ende der Kernzeit, ich bin dann mal wech!

Christian M. *(schnippisch)*: Habt Ihr's gemerkt, Kollegen? Der Bigge will nicht mehr mit uns spielen!

Tanja *(schulterzuckend)*: Naja, seit er so ein süßes Töchterchen hat, sind wir halt nicht mehr gut genug! An seiner Stelle würde ich aber auch lieber der kleinen Svea die Windeln wechseln, als mich an den derben Späßen von Aichinger und Geltenpoth zu ergötzen.

Alex und Herbert *(empört)*: Mooooment! Nun tauchen Sie mal wieder ins Battle.net ab, Frau Bunke, bevor Sie unschuldige Kollegen diskriminieren!

Christian S.: Still jetzt! Wie können Sie in so einem Moment Ihre Privatfehden austragen! Haben Sie's nicht bemerkt?! UNSER BORUSSE GEHT! FÜR IMMER! *(schluchzt)*

Jo *(wirft sich weinend zu Boden)*: NEIN! Der einzige stellvertretende Chefredakteur der Welt, der es jemals geschafft hat, eine ganze Redaktion in Nonnenkostümen antanzen zu lassen, will uns verlassen?

Christian B.: Gemach, gemach, Kollegen! Ich bin nicht aus der Welt! Was ich in Zukunft mache, erfahren Sie auf den Leserbriefseiten. Und hier naht auch schon Ihre Rettung! [Was Bigge nicht wusste: Auf Seite 9 ist ein Abschiedsgeschenk]

(Ein Rauschen erfüllt die Luft und wird lauter. Trockeneisnebel steigen auf und verhüllen Bigges verwaisten Schreibtisch, der nur noch durch einen versteckten BVB-Aufkleber von den anderen zu unterscheiden ist. Ein Blitz, der Rauch verzieht sich ...)

Super-Harry *(in der Pose des stellvertretenden Chefredakteurs auf Christian B.s Stuhl sitzend)*: Los, an die Tastaturen!



Foto: Dirk Kartscher

Die Redaktion

Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
... wünscht seinem ollen PCA-Kumpel viel Glück mit den kleinen geschäftlichen und den großen privaten Dingen.

Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
... hat zwar endlich Möbel in der neuen Wohnung, konnte aber wegen der stressigen Heftproduktion noch gar nicht Probe sitzen.

Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... braucht nach dem Strategiemarathon diesen Monat eine Woche Urlaub und verzieht sich mal ohne Computer in die einsamen Berge.

Herbert Aichinger, 39
Action- und Strategiespiele, Adventures
... wird sich mit seiner Liebsten an einen einsamen Strand zurückziehen und endlich *Die 13 ½ Leben des Käptn Blaubär* lesen.

Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
... erholt sich auf einer Insel von Moorhühnern und seinen Kollegen CS und HA, die dauernd das Lied „Champagner fürs ganze Lokal" hören. *ächz*

Tanja Bunke, 23
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... ist derzeit im *Diablo 2*-Fieber und hortet sämtliche Unique-Items wie Stone of Jordan und Frostburn.

Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... wird der ECTS-Trip nicht zuletzt wegen des „großartigen" Hotels in unvergesslicher Erinnerung bleiben – viele Grüße an Kameramann Clape.



ECTS London 2000

Seite 30

Immer Anfang September wird London zum Brennpunkt der Spieleindustrie, an dem sich die heißen Trends der Szene für die kommenden Monate abzeichnen. Wir haben uns für Sie die Spiele-Hits von morgen schon jetzt angesehen ...

The Moon Project

Seite 56

Echtzeitstrategie der Spitzenklasse: TopWares *Earth 2150*-Nachfolger wird Westwoods nächstem *C&C*-Spross *Alarmstufe Rot 2* mächtig zu schaffen machen!

Return to Castle Wolfenstein

Seite 20

Zweifelhaft, ob *Return to Castle Wolfenstein* jemals in Deutschland erscheinen wird. Wir fragten nach, warum ein Release hier zu Lande problematisch wäre.

Rubriken

Aktuelles



Blickpunkt

Vorschau

Tests

Spielerforum

Spieletipps

Hardware



Heft-CDs

Vollversion-CD

Vollversion: Turok 2

Acclaim schickt Sie mit dem Superhelden Turok auf Saurierjagd! *Turok 2* ist ein Leckerbissen für Action-Fans und bietet neben sechs riesigen, mit Gegnern gespickten Einzelspieler-Levels sogar einen Multiplayer-Modus.

Cover-CD

Demo des Monats: Heavy Metal F.A.K.K. 2

In *Heavy Metal F.A.K.K. 2* brennt die attraktive Julie ein Action-Feuerwerk der Sonderklasse ab. Weitere Top-Demos dieser Ausgabe: *Sudden Strike* und *Blair Witch Project*.



DUNGEON KEEPER 2

OUTCAST

„Legale

DRIVER

DIE VÖLKER

COMMANDOS
HINTER FEINDLICHEN LINIEN



„Fast wie Weihnachten!"
PC Action 09/2000



„Die drei Spieleriesen Eidos, Electronic Arts
und Infogrames setzen mit der dritten Folge der
Play-the-Games-Spielesammlungen neue Qualitäts-Maßstäbe."
„Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei –
eindeutig die beste und hochwertigste Compilation,
die jemals erschienen ist."
PC Games 10/2000

Powered by







2000
Supreme Snowboarding
fritz
Ultima Online Renaissance
Sports Car GT
Drogen!"
Tomb Raider III Adventures of Lara Croft
Project Der Meisterdieb
Populous The Beginning
play the games vol. 3
EA Electronic Arts
Infogrames
EIDOS Interactive
www.eidos.com

Die andere Hitparade

Voyager: Elite Force

Beam Beam

Bedrohlich wirkende Borg und brutale Harvester stellen sich der Mannschaft der U.S.S. Voyager in den Weg. Ein Leckerbissen für jeden Ego-Shooter-Spieler und Fan der Serie.



Bumm Bumm

Rabiat geht's bei *Sudden Strike* zu. In historisch nachempfundenen Szenarien des 2. Weltkrieges bekämpfen sich sämtliche Nationen. Ein strategischer Knaller, für erfahrene Genreveteranen.



Blub Blub

Aquarien sind toll. Und wenn es sauber ist, leben auch die Fische länger. So ist es sicherlich kein Wunder, dass die Fische in *Deep Fighter* bei der trüben Suppe nur noch morden wollen.



Bsss Bsss

In diesem Echtzeitstrategiespiel ist der Aufbau eines Ameisen-Volkes Ihr Ziel. Die komplizierte Steuerung und der teilweise unfaire Schwierigkeitsgrad erschweren dies jedoch.



Brumm Brumm

Breitreifen, ausbalancierte Lenkung und feines Fahrgefühl können Sie bei *Road Wars* NICHT erwarten. Dafür aber schubsende und Raketen abfeuernde Fahrzeuge. Nach kurzer Zeit ermüdend.

Respekt, Herr Raab

Geschicklichkeitsspiel **Stefan ist nicht zu stoppen**



Putzgeschwader: Solange Uschi mit der Bodenpflege zu tun hat, überlegt sich Stefan seinen nächsten Schritt und blickt sehnsüchtig zum Sofa.

Jeden Montag um 22.15 Uhr sitzen begeisterte Zuschauer vor ihren Fernsehgeräten und hängen an den Lippen von Moderator Stefan Raab. Westka, bekannt durch das Spiel *Arcatera*, präsentiert nun in Zusammenarbeit mit Raab TV das PC-Spiel *Pulleralarm* rund um die quotenstarke Pro7-Sendung, das die lange Warterei auf den ersehnten Ausstrahlungstermin verkürzen soll. In 2D-Levels trachten diverse Gegner nach Stefans Leben. Vorgegebene Stationen, wie beispielsweise ein Sofa, müssen zuerst besucht werden, um den Level abzuschließen. Die erhaltenen Punkte kann der Spieler dann per Internet auf der Highscore-Tabelle der Seite www.tv-total.de eintragen lassen. So nimmt er an einem Gewinnspiel teil.

Info: www.tv-total.de

Außerdem

/// SMS-Ticker: SMS Infowelt versorgt alle **Big Brother**-Fans seit dem 16. September mit Klatsch und Tratsch aus dem Container. Falls Interesse an einem **SMS-News-Ticker** besteht, einfach anmelden unter www.sms-infowelt.de. /// **Robo Vision 2000**: Am 6. Oktober startet der neue Wettbewerb der **Lego Company**. Teilnehmer sind Schüler der naturwissenschaftlichen Hochschullandschaft dreier Nationen. Infos unter www.legomindstorms.com ///

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

2. Welche Spiel-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
PlayStation 2:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Nintendo 64:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Game Boy:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Dreamcast:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
PC:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Xbox:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Dolphin:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Kritisch:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Informativ:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Aktuell:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Übersichtlich:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Preiswert:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Optisch ansprechend:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	◯ 1	◯ 2	◯ 3	◯ 4	◯ 5	◯ 6
Textqualität:	◯ 1	◯ 2	◯ 3	◯ 4	◯ 5	◯ 6
Layout:	◯ 1	◯ 2	◯ 3	◯ 4	◯ 5	◯ 6
Titelbild:	◯ 1	◯ 2	◯ 3	◯ 4	◯ 5	◯ 6
CD-ROMs:	◯ 1	◯ 2	◯ 3	◯ 4	◯ 5	◯ 6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?

- ◯ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
- ◯ Ich plane, mir einen zuzulegen.
- ◯ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). ☐

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

◯ Aktuelles	◯ Spieltipps
◯ Vorschau	◯ Hardware
◯ Spieletest	◯ Spielerforum
◯ Blickpunkt	◯ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiel-Magazine lesen Sie?

9. Welches ist Ihr Lieblings-Genre?

- ◯ Action
- ◯ Adventure
- ◯ Simulation
- ◯ Sport
- ◯ Strategie
- ◯ Rennspiel
- ◯ Rollenspiel
- ◯ Wirtschafts-Simulation

An dieser Stelle finden Sie jeden Monat einen kleinen Fragebogen. Damit möchten wir Ihre Meinung zur jeweils aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Damit die kleine Mühe aber auch nicht umsonst ist, verlosen wir unter allen Einsendern jeweils ein topaktuelles PC-Spiel aus unserem Fundus. Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 10/2000
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

„Mach' et (jut) Krischan!"



Erstausgabe 02/96: Herr B. verewigt sich gleich mit einem Evergreen. Die Headline „Mach' et Otze" geht in die PCA-Geschichte ein.

„A Star is born": In der Spielezeitschrift-WiSim MAG! betritt Herr B. die digitale Showbühne (PCA 04/96).


TEST ZEHNKAMPF

Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf • Sportspiel

FITNESSMANGEL

Wer erinnert sich nicht an das Duell der achtziger Jahre? Hingsen gegen Thompson, der deutsche Hüne gegen den britischen Schlaufuchs, der Ausgang ist bekannt. Auch in Atlanta war das britische Medientalent wieder mit von der Partie, wenn auch nur als Kommentator und seit neuestem als Protagonist für eine PC-Zehnkampfsimulation.

Grundsatz Objektivität und wahres Sportlerherz: Herr B. strafte „Daley Thompson's Olympischen Zehnkampf" (PCA 09/96) mit einer verdienten 15%-Wertung ab. Zeitzeugen ertappten ihn jedoch noch Wochen später dabei, wie er seinen Pixel-Athleten in die Arena schickte.

Eisige Leidenschaften: Auf der Jagd nach dem idealen Puck vergibt Herr B. mit 94% die höchste Wertung aller Zeiten. Das Layout des NHL-97-Tests gilt vielen heute noch als wegweisend (PCA 11/96).



Vollprofi: Herr B. gibt seinen Rennspiel-Tests den letzten Schliff (PCA 02/98).



Skandalöser Scherzkeks: In die Spieletipps zu *F1 Racing Simulation* schmuggelte Herr B. den Aprilscherz vom per Hotkey aufrufbaren Editor (PCA 04/98). Tausende Leser klingeln Sturm. Beim Hersteller und in der Redaktion.



Abgreifer: Auch Hardware ist zum Testen da, sagte sich Herr B. und kein neues Stück war vor ihm und seinem PC sicher.

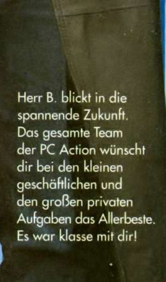


Vollblut-Journalist: Kein Weg war Herrn B. zu weit, keine Frage zu viel. Im Kreis der Designer-Koryphäen Peter Molyneux, Richard Garriott und Sid Meier gingen dabei sogar manchmal Träume in Erfüllung.

Daten

Ein hartes Zockerleben. Christian „der Borusse" Bigge bescherte uns

- **insgesamt 56 PC Action-Ausgaben**
- **823 Seiten Umfang mit 2,469 Millionen Anschlägen,**
- **bestehend aus 103 Seiten News,**
- **123 Seiten Features und Specials,**
- **237 Seiten Vorschau-Artikel und**
- **360 Seiten Spieletests.**
- **Mit 236 getesteten PC-Spielen,**
- **davon 47 Managerspiele,**
- **66 Rennspiele und**
- **87 Sportspiele mit einer**
- **Durchschnittswertung von 66%.**
- **Niedrigste Wertung: 2% (Fußballfieber)**
- **Höchste Wertung: 94% (NHL 97)**



Herr B. blickt in die spannende Zukunft. Das gesamte Team der PC Action wünscht dir bei den kleinen geschäftlichen und den großen privaten Aufgaben das Allerbeste. Es war klasse mit dir!

SPECKTAKULÄR 089

shop games

jetzt neu
Computer- & Videospiele

NEU

BÜCHER MUSIK DVD & VIDEO SOFTWARE & CD-ROMs COMPUTER- & VIDEOSPIELE E-CARDS AUKTIONEN zSHOPS

www.amazon.de

Ab sofort kauft man die neuesten Spiele dort, wo PC und Konsole stehen: Zuhause. Unter www.amazon.de kann man jetzt ganz einfach jede Menge Computer- und Videospiele bestellen. Das ist Shopping auf dem nächsten Level.

einfach so einkaufen
amazon.de

Spiele für den Palm

Handheld-Spiele **Organizer wird zur Unterhaltungselektronik**

Die Funktionen des Organizers Palm sind sicherlich nützlich, aber bislang fehlte ein wenig der Spaßfaktor. Um den kümmern sich jetzt die Emperor Studios, die zwei Spiele für das tragbare Elektrohirn vertreiben. *Archon*, einigen vielleicht noch vom C64 bekannt, verbindet Schach mit Rollenspiel. *Palm Nums* ist ein klassisches Denkspiel zur Stimulation der grauen Zellen. Beide Spiele können auch mit einem Mitspieler bestritten werden und sind für ein paar Mark erhältlich unter www.emperor-studios.de.



Palm Nums: Programmierer Hans Scholz sorgt für diesen Zahlenspaß.



„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor. Zum Start der Kooperation präsentieren wir Ihnen die Chefin selbst:

Name: Heike Pressler
Beruf: PR-Referentin
Alter: 28
Nickname: Zockerweibchen [Viper]
E-Mail: zockerweibchen@zockerweibchen.de
Homepage: www.zockerweibchen.de und www.blauauge.de
Lieblingsgenre: Shooter, Action, Adventure, [Strategie]
Lieblingsspiele: *Quake I + II*, *Dark Project*, *Vampire*, [*Alpha Centauri*]
Seit wann ich spiele: 1994, *Doom* war mein erster Shooter, *Myst* mein erstes Adventure, danach war ich „spielsüchtig".

Statement: Deftige Action, eine groß angelegte Verschwörung und das Ableben der Pixelgegner – diese Spielmischung schafft es, mich stundenlang von der Außenwelt abzuschneiden, während die Pizza kalt und die Cola warm wird und „Blauauge" am Spielwahn seiner Freundin verzweifelt. Denn er gehört zur seltenen Spezies der „Nichtzockermännchen". ;-)

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

Ich mein' ja nur

Online-Hilfe? *Kennen Sie das? Sie beginnen als Neuling ein Online-Spiel, haben nicht die geringste Ahnung von der Materie und fühlen sich irgendwie hilflos. Wären da nicht freundliche Spieler, die einen an die Hand nehmen, würde man nach einigen Stunden schon wieder aufhören. Ich habe vor kurzer Zeit mit Diablo 2 begonnen und mich genauso gefühlt, wie oben beschrieben. Dann jedoch traf ich D2-Anhänger mit äußerst lustigen Namen: Baron Nixwiehin oder Baron Rasmadharim, um nur zwei dieser Leute zu nennen. Ich wurde ausstaffiert mit diversen Unique-Items wie z. B. der Seide des Siegers, obwohl diese Leute mich nicht einmal kannten. Ein kleines Dankeschön an dieser Stelle an all die Menschen dort draußen, die mit Ihrer Hilfsbereitschaft anderen Spielern Hoffnung geben.*

Tanja Bunke

Blick zu den Sternen

Online-Rollenspiel **Alternative zu Everquest?**

Wer die Welt von *Everquest* zu mystisch findet und sich lieber mit Science-Fiction beschäftigt, der sollte Ende des Jahres die Augen offen halten. *Anarchy Online*, kreiert von Fun-Com, entführt Sie in die 3D-Welt von Rubi-Ka, 28.000 Jahre in die Zukunft. Gemeinsam mit anderen können Sie Aufgaben lösen, wobei diese genau an den Charakter und seine Talente angepasst sind und ständig neu generiert werden. Die Spielfigur können Sie individuell einstellen und haben mit über 90 Fertigkeiten eine große Auswahl an Möglichkeiten. Ebenso gibt es die Option, einer der vorgegebenen Gemeinschaften (Rebellengruppe oder Omni-Tek Clan) beizutreten oder das Spiel als Einzelkämpfer zu bestreiten.

Info: www.anarchy-online-com



Dass die Programmierer nicht an der grafischen Umsetzung gespart haben, zeigt uns dieses Bild.



Gut gebrüllt, Tiger: In Velios erwarten Sie Gegner, denen durch die Kälte nicht gerade warm ums Herz ist.

Everquest: Zweite Erweiterung

Online-Rollenspiel **Zusätze für das Endlos-Abenteuer**

Im Winter 2000 erscheint die zweite Erweiterung zum bisher erfolgreichsten Online-Spiel, und zwar *Everquest: The Scars of Velios*. Diese entführt Sie auf den Eiskontinent Velios mit all seinen Gefahren und Rätseln, der südlich von Antonica liegt. Zusätzlich bietet die Erweiterung eine Reihe neuer Nichtspielercharaktere wie beispielsweise einen Eisdrachen, wirksame Zaubersprüche, Waffen und 16 weiterentwickelte Abenteuerzonen. Schon bald segeln Sie an Bord eines der neuen Schiffe durch eine detailreichere Welt mit dreimal mehr Polygonen und besseren Texturen!

Info: www.station.com/everquest

Freibeuter der Meere

Online-WiSim **Schiffe versenken im Internet**

Entwickler Neo hat Anfang 2001 seinen ersten Mehrspieler-Titel *Pirates Online* fertig. In einer komplett in 3D generierten Welt, die zudem Tag-und-Nacht-Wechsel beinhaltet, dürfen Sie zunächst als Matrose des 18. Jahrhunderts wählen, ob Sie zu einem blutrünstigen Piraten mutieren oder als edler Händler Ihr Geld verdienen. Programmiert auf derselben Engine, die auch für *Clou2* verwendet wurde, beinhaltet *Pirates Online* neben dem Zoomfaktor auch eine 360-Grad-Ansicht. Für alle, die es nicht erwarten können: Im Oktober beginnt der Betatest.

Info: www.pirates-online.com



Dieses Schiff können Sie mit Nebenjobs, beispielsweise kellnern, ergattern.

Außerdem

/// eHammer: Innerhalb von sechs Monaten wurden die Internet-Auktionshäuser **eBay** und **Ricardo** von **eHammer** überholt. Dieser ist auch mit über 340.000 Auktionen der derzeit größte Anbieter (www.ehammer.de). /// Zlash: Alles, was Jugendliche interessiert, ist jetzt auf **www.zlash.de** zu finden, einer Internetseite von Jugendlichen für Jugendliche. Infos gibt es beispielsweise über Hip-Hopper, Musik und Sport. ///



ERAZOR couldn't get any better...
GLADIAC™
GeFORCE 2 GTS
READY FOR 3D REVELATOR
Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA
• ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
• Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
• Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
• ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
• Software-DVD-Player ELSAmovie inklusive
• Kompatibel mit 3D REVELATOR
• 6 Jahre ELSA-Garantie
Internet zum Ortstarif
ELSA net
www.elsanet.de
ELSA
www.elsa.de
Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors
ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199



Preiswertes von EA: mit dabei sind NBA Live 2000, System Shock 2 und Dungeon Keeper 2. Der Skelettmann gehört zu Darkstone.

Außerdem

/// Rechtzeitig, bevor der zweite Kicker Fußballmanager fertig wird, hat Koch Media Heartlines **Kicker Fußballmanager** Teil 1 von den Programmierern Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier für rund 30 Mark in der Reihe „Hammerpreis" neu aufgelegt. Info: Koch Media, Lochhamer Str. 9, 82141 Planegg /// Von Billig-Spezialist Novitas bekommen Sie für je DM 12,95 gleich acht neue **Green Pepper**-Titel angeboten: Die Siedler 1, Starshot, Wargasm, Voodoo Kid, Dethkarz, Zork Großinquisitor, Command & Conquer 1: Der Tiberium Konflikt. Info: www.greenpepper.de. ///

Klassisch

Budgetspiele **Sieben zum Teil hochkarätige Neuzugänge bei den EA-Classics**

Und wieder gibt es in der *Classics*-Reihe von Electronic Arts neue Budgetspiele. Einkaufen dürfen Sie gleich sieben Stück für jeweils knapp 30 Mark: *Darkstone, Dungeon Keeper 2, Croc – Legend of the Gobbos, Israel Airforce, Fleet Command, NBA Live 2000, Superbikes 99* und *System Shock 2*.

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen

Der zweite Streich

Spielesammlung **EA und Infogrames legen zusammen**

Dieser Tage kommt die *PC Games Collection 2* von Electronic Arts und Infogrames in den Handel. Für knapp 50 Mark bekommen Sie zehn Spiele: *Der Industriegigant, Der Korsar, Dethkarz, Dune 2, Dungeon Keeper 1, Lucky Luke, Need For Speed 2, Nuclear Strike* und *Puma Street Soccer*.

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen

Bunt gemischt

Budgetspiele **ak tronic stockt auf**

In der Reihe *Software Pyramide* von ak tronic bereits in den Geschäften sind *Monkey Island 3, Outlaws, RTL Medicopter, Emergency, Virtua Fighter 2, Colin McRae Rally* und *Starcraft*. Alle Spiele erscheinen in einer einfachen CD-Hülle für jeweils knapp 20 Mark.

Info: www.software-pyramide.de

Ich mein' ja nur

Nachspiel

Ich hoffe, Sie erinnern sich noch an unseren Versandhandels-Test in der vergangen Ausgabe. Erwartungsgemäß waren die Gewinner mehr und der Rest weniger erfreut über unseren Bericht. Wie eng das beieinander liegen kann, zeigt das Beispiel Gameworld (Platz 4) und Playcom (Platz 5). Gameworld nahm die Sache mit Humor und schickte uns im Nachhinein sogar kostenlos ein Exemplar Space Invaders. Vielen Dank! Playcom hingegen stornierte alle Anzeigen. Da passt es ins Bild, dass von den Erfurtern zuvor auch die Diablo-2-Retoure abgelehnt und kostenpflichtig an uns zurückgeschickt wurde. Angeblich sei die Packung geöffnet, Kratzer und Fingerabdrücke auf den CDs gewesen. Schade nur, dass wir das Ding nicht angerührt hatten. Tja, ich überlasse Ihnen die Entscheidung, wem Sie glauben möchten …

Joachim Hesse

Steigen die Hardware-Preise?

GEMA will bald Urheberrechtsabgaben für PCs eintreiben

Bei Kassettenrecordern und Musik-CDs ist es seit langem gang und gäbe: Die Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA) treibt Abgaben für die Schöpfer von Liedern und Filmen ein. Da man auch mit dem PC Audio- und Videodaten kopieren kann, hat die Schiedsstelle des deutschen Patentamts am 5. Mai entschieden, dass diese Abgaben auch für digitale Medien fällig werden. Für PCs und möglicherweise auch Geräte wie CD-Brenner soll der Hersteller zahlen. In einem ersten Schritt hat die GEMA nun die PC-Hersteller aufgefordert, ihre Verkaufszahlen offen zu legen. „Wir wollen die Hersteller auf die sich ändernde Gesetzlage aufmerksam machen", so GEMA-Sprecherin Dr. Elfriede Oberhofer. Die Aktion wird voraussichtlich zur Folge haben, dass sich die Preise der betroffenen Geräte in Deutschland erhöhen.

Info: www.gema.de



Der PC: Die GEMA erhebt demnächst auch hier Gebühren.

Verleihen verboten!

Publisher CDV sagt Videotheken den Kampf an

„Wir werden generell für keines unserer Produkte eine Verleiherlaubnis vergeben und jeden Verstoß mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln verfolgen. Dies gilt im Besonderen für *Sudden Strike*, bei dem wir den Verleihmarkt genau überwachen werden", teilte uns Claudia Rieflin, PR Direktor von CDV mit. Und die Karlsruher haben gute Karten, denn ein unerlaubter Verleih ist strafbar. Laut CDV sieht das Unternehmen im Verleih von Computerspielen hauptsächlich eine preiswerte Alternative, um die Titel zu kopieren.



Sudden Strike: Dieses Spiel darf nicht professionell verliehen werden.



Claudia Rieflin von CDV warnt vor dem Verleih von Spielen des Unternehmens.

Goldregen

Die VUD kürt neue Verkaufslieblinge

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hat wieder einige Spiele für ihren Verkaufserfolg belohnt: *C & C 3: Tiberian Sun* bekam für mehr als 400.000 verkaufte Exemplare die Doppel-Platin-Auszeichnung, *Diablo 2* kassierte Platin für 200.000 Stück. Weltweit sind es bei *Diablo 2* sogar schon 1,7 Millionen Schachteln, die über den Ladentisch gingen. Mit einem Gold-Prädikat für je 100.000 Spiele zeichnete der VUD *Catan – Die erste Insel, Die Sims, GTA 2* und *Pharao* aus.

Info: www.vud.de



VUD-Geschäftsführer Hermann Achilles weiß: Vermarktung ist ein Schlüssel zum Erfolg.

Außerdem

/// Laut Angaben von **Publisher Activision** wurde *Soldier of Fortune* indiziert. /// Der Hannoveraner Software Publisher **Innonics** hat sich die europaweiten Vertriebsrechte für die verspätete Mission-CD *Jagged Alliance 2.5 - Unfinished Business* gesichert. /// **THQ** hat den Entwickler **Volition** (Descent) übernommen. /// Laut einer Erhebung im Auftrag der Zeitschrift **Stern** spielen inzwischen rund **13 Millionen Deutsche** am Computer. /// Die Österreicher **JoWood** (*Der ndustriegigant*) haben den Frankfurter Publisher **Neon** (*Mr. Nutz*) erworben. /// **Ubi Soft** (*Rayman 2*) haben **Red Storm** (*Rainbow Six*) gekauft. ///

MANEGE FREI!



Die drohende Geburt des Nightmare Child
wirft ihre dunklen Schatten voraus ...

betritt den Psycho Circus mit einem KISS Mitglied, und verwandel' Dich in einen allmächtigen »Avatar« aus dem gleichnamigen KISS-Comic. Mach' mit 12 tödlichen Waffen den Ausgeburten des Nightmare Child die Hölle heiß. Stell' Dich der Monsterflut dieses Dämons, und besiege die Höllenscharen. Die Manege ist eröffnet.

ERHÄLTLICH BEI: Game it! www.gameit.com






THE DEMON


THE BEASTKING

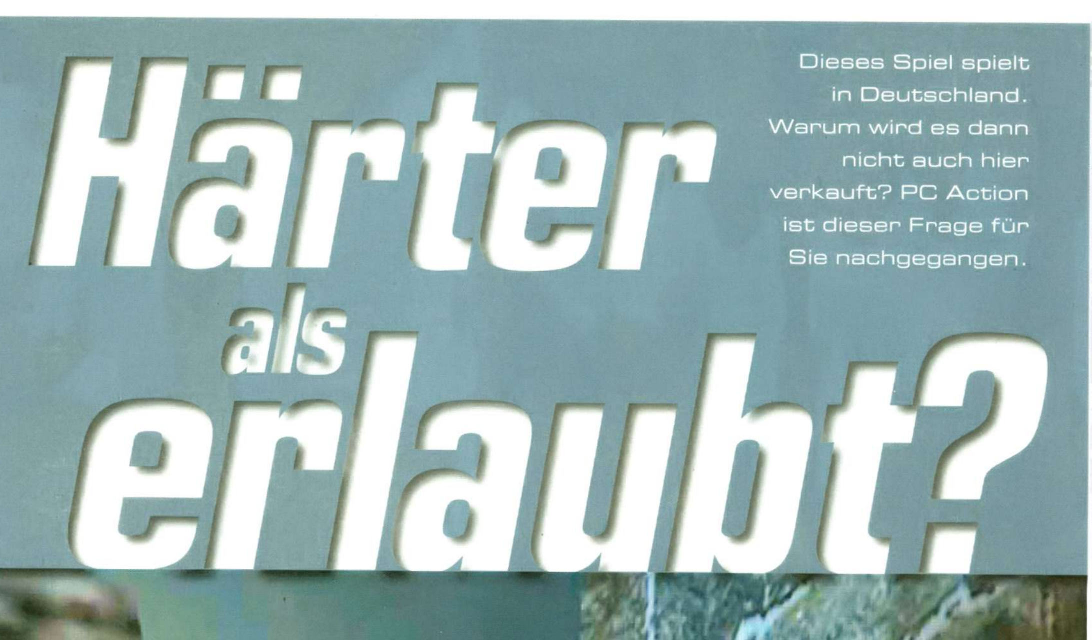

KISS
PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD


THIRD LAW




PC
CD

Dreamcast



Härter als erlaubt?

Dieses Spiel spielt in Deutschland. Warum wird es dann nicht auch hier verkauft? PC Action ist dieser Frage für Sie nachgegangen.

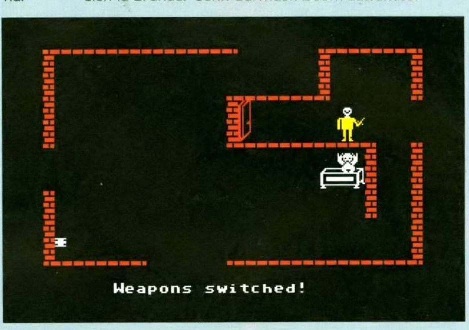
Gefrorener Blick: Kein Wunder, dass der deutsche Publisher bei originalen Waffen-SS-Uniformen kalte Füße bekommt. Wir haben übrigens die NS-Symbolik auf allen Screenshots mit schwarzen Balken verdeckt.

Fakten

- Mehrere Trainingslevels
- Fiktives 2.-Weltkrieg-Szenario
- Original-Waffen und Eigenentwicklungen
- Vom ehemaligen Xatrix-Team mit Unterstützung durch id
- Erscheint nicht in Deutschland

Die dunkle Vergangenheit

Die mehr oder weniger offiziellen Vorgänger von *Return to Castle Wolfenstein* haben schon einige Jahre auf dem Buckel, sind zum Teil indiziert oder beschlagnahmt und von der Benutzung kann Ihnen unser Anwalt zudem nur dringend abraten (siehe Kasten „Machen Sie sich strafbar?"). Auf den alten 8-Bit-Computern Apple 2 und C 64 gab es von MUSE Software Anfang der 80er-Jahre ein Spiel mit dem Namen *Castle Wolfenstein*. Der Spieler saß als Gefangener in der Burg Wolfenstein ein und musste den Weg nach draußen finden. In Bauklötzchen-Grafik kämpfte man sich von Raum zu Raum. Unterwegs trafen Sie auf Wachen, die Sie mit gekrächzten deutschen Worten wie „Halt, Schweinehund!" empfingen. Im Nachfolger *Beyond Castle Wolfenstein* war es Ihr Ziel, eine Bombe im Führer-Bunker zu platzieren. 1992 kam dann *Wolfenstein 3D* von id Software, das als Vorbereiter für das Genre der Ego-Shooter gilt. Am Schluss besiegte man „General Fettgesicht". Einen Nachfolger mit neuen Missionen gab es mit *Spear of Destiny* sogar auch noch, bevor sich id-Gründer John Carmack *Doom* zuwandte.



Beyond Castle Wolfenstein: Die Strichmännchengrafik des C-64-Spiels beschränkt sich auf einfache Zutaten.

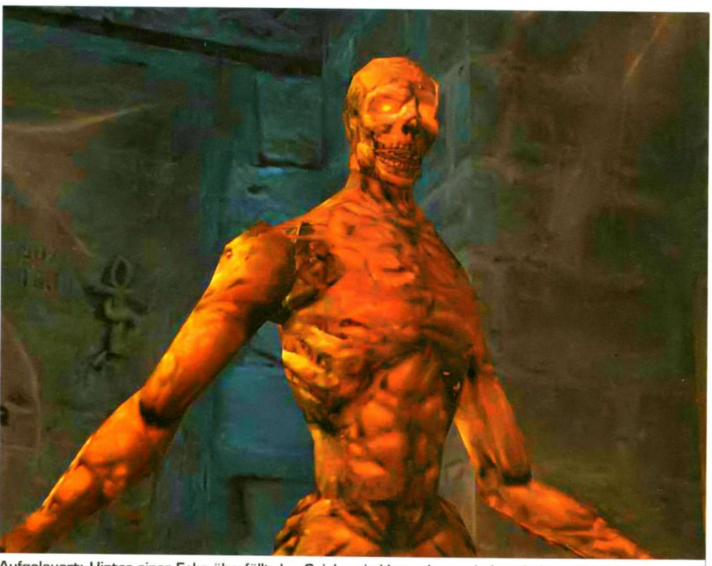
In Ihrer Hand wiegen Sie eine Pistole Marke Luger. Sie spähen aus Ihrem Versteck auf die Patrouille. Dann ist er da, der günstige Moment. Zwei Schüsse bellen und zwei Leichen liegen am Boden. Sie sind bereits unterwegs in den nächsten Gang. Eine ganz normale Szene aus einem halbwegs guten Ego-Shooter, sagen Sie? Nichts, weswegen man ein ungutes Gefühl haben müsste? Sie hätten vielleicht Recht, wären da nicht die Hintergrundgeschichte und die in Deutschland aus dem Verkehr gezogenen Vorgänger des Spiels (siehe Kasten „Die dunkle Vergangenheit"). Und genau hier – in Deutschland – kommt der Spieler zum Einsatz: Er übernimmt die Rolle des amerikanischen Geheimagenten B.J. Blazkowicz, dessen Aufgabe es ist, hinter den feindlichen Linien die Pläne von Hitlers Vertrautem, Reichskommissar Heinrich Himmler, zu durchkreuzen. Dabei gerät er natürlich ständig in Scharmützel mit deutschen Soldaten – allesamt in originalgetreuen Uniformen. Auch auf andere historische Details wird penibel geachtet. „Wir wollen den Spieler auf eine Reise in die verdrehte Kriegsmaschinerie der Nazis schicken und das ist so eben glaubhafter", äußerte sich Produzent Jonathan Knight in einem Interview mit dem Online-Magazin Gamespot UK.

Warum Zweiter Weltkrieg?

Es ist makaber, aber es ist nur ein Spiel. So könnte man argumentieren, wenn man versucht, *Return to Castle Wolfenstein* zu rechtfertigen. Warum müssen die Entwickler Gray Matter auch unbedingt ein Spiel mitten in einem nachgestellten Zweiten Weltkrieg stattfinden lassen? „Etwas gruselig ist die Sache schon", so Knight in dem Interview. Tatsächlich wollen die Macher eine gewisse Grundspannung erzeugen, indem sie-



Am Boden zerstört: Über das Funkgerät in diesem Raum wird nun keine Verstärkung mehr alarmiert.

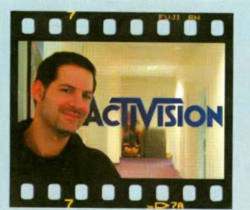

Aufgelauert: Hinter einer Ecke überfällt den Spieler ein Versuchsergebnis geheimer Nazi-Experimente.

bei *Return to Castle Wolfenstein* Realität mit Fiktion geschickt vermischen. Besonders, da dem Spieler die Zusammenhänge nicht gleich auf einem Silbertablett präsentiert werden. Zuerst befindet sich dieser scheinbar nur auf einer zwar gefährlichen, aber dennoch ganz gewöhnlichen Undercover-Aktion: Er trifft auf Infanteristen und Wachposten, sammelt Informationen von Angehörigen der Widerstandsbewegung. Doch nach und nach verändert sich das Szenario. Zum einen, da Himmler einen durchgeknallten Wissenschaftler namens „Death's Head" angeheuert hat, der den ultimativen Kämpfer erschaffen soll. Das beschert recht bald unangenehme Zusammentreffen mit allerlei Zombies und anderen missglückten Versuchsteilnehmern. Zum anderen, weil

Fragen an Activision Deutschland

Return to Castle Wolfenstein **wird hier zu Lande definitiv nicht erscheinen. Wir haben für Sie Marketing Direktor Markus Wilding von Activision Deutschland interviewt und nach den Hintergründen für diese Entscheidung gefragt.**

» Auch in der realen Geschichte war nicht jeder deutsche Soldat mit einem ‚Nazi' gleichzusetzen «



Markus Wilding, Marketing Direktor von Activision Deutschland

PC ACTION Wollt ihr *Return to Castle Wolfenstein* ausschließlich wegen der im Spiel vorkommenden Nazi-Symbolik nicht in Deutschland veröffentlichen oder gibt es noch weitere Gründe?

Markus Wilding: Die Nazi-Symbolik ist der einzige Grund.

PC ACTION Wie groß wäre der zeitliche und materielle Aufwand gewesen, alle Nazi-Symbole für eine deutsche Version aus dem Spiel zu entfernen?

Markus Wilding: Da die Symbole (Hakenkreuze, SS-Runen, Hitler-Bilder, etc.) in extrem viele Grafiken und Models implementiert wurden, wäre der zeitliche und finanzielle Aufwand enorm gewesen. Der Entwickler kalkulierte drei bis vier Monate Zeitaufwand und etwa 400.000 US-Dollar Kosten. Somit hätten die Kosten natürlich in keinem Verhältnis mehr zum zu erwartenden Gewinn gestanden.

PC ACTION Kann in euren Augen die Darstellung von Nazi-Symbolik in *Return to Castle Wolfenstein* als Verherrlichung des Nazi-Regimes interpretiert werden?

Markus Wilding: Das ist natürlich schwierig einzuschätzen, allerdings sind die Gebäude und Ausstattung darin doch sehr bombastisch und in gewissem Maße auch verherrlichend.

PC ACTION Immer wieder hört man unter Spielern das Argument: „In *Return to Castle Wolfenstein* sind doch die Nazis die Bösen, die man bekämpft! Das kann doch nichts Schlechtes sein!?" Wie steht ihr dazu?

Markus Wilding: Das ist natürlich eine sehr pauschale Aussage. Im Spiel kämpft man gegen verschiedenste deutsche Soldaten vor einem veränderten Szenario aus dem Zweiten Weltkrieg. Auch in der realen Geschichte war nicht jeder deutsche Soldat mit einem „Nazi" gleichzusetzen.

PC ACTION Beugt ihr euch bei eurer Entscheidung zu *Wolfenstein* ganz freiwillig den Vorgaben der deutschen Rechtsprechung oder habt ihr dazu kritische Vorbehalte?

Markus Wilding: Wir haben keine Vorbehalte.

diese ganzen Machenschaften von einer zweiten Interessensgruppe beobachtet werden: Einem okkulten Zirkel. Wie sich herauskristallisiert, hat Himmler größere Mächte geweckt, als er sich erträumt hatte. Auf den Spieler wartet nach Dörfern, Festungen und Labors ein gigantischer Showdown in einer anderen Dimension, wenn man den Entwicklern glauben darf. Sollten Ihnen jetzt Gedanken an *Half-Life* (natürlich die deutsche Version) und die dortigen Ausflüge in fremde Welten gekommen sein, so dürfte das Gray Matter nur allzu recht sein. „Wir wollen den besten Ego-Shooter aller Zeiten machen", erklärt Knight.

Das Herz

Damit die Geschichte auch optisch mithalten kann, entschieden sich die Entwickler für den Einsatz der *Quake 3*-Engine. Und dass Gray Matter mit id-Produkten umzugehen vermag, hat das Team damals noch unter dem Namen Xatrix (*Kingpin*) bereits demonstriert. Die Engine ist inzwischen so mächtig, dass man in *Return to Castle Wolfenstein* alle Gebäude betreten kann. Für die Texturen wurde Mitproduzent Drew Markham extra mit einem Fotoapparat und einem Koffer voller Filme nach Frankreich und Deutschland geschickt, um dort typische Muster auf Zelluloid zu bannen. Passanten seien angeblich sogar stehen geblieben, um sich den „verrückten Touristen" anzusehen, der nichts als Wände fotografierte. Natürlich gibt es auch wieder viele versteckte Orte zu entdecken, die nicht zwangsläufig für das Fortkommen des Spielers nötig sind. Wer auf Extras und Waffenboni steht, sucht trotzdem danach. Doch auch anderorts stehen nützliche Sachen. Stühle kann man beispielsweise durch den Raum schleudern, als Deckung benutzen oder Feinden damit im Nahkampf eins auf den Helm geben. Angeblich lassen sich die meis-



Entdeckt: Der Soldat hat doch nach oben geguckt. Werfen Sie auch einen Blick auf die detaillierten Texturen der Wand!

Machen Sie sich strafbar?

Fast könnte man zu der Ansicht gelangen, die Verwendung von nationalsozialistischen Symbolen sei in der deutschen Rechtsprechung eine Grauzone. Grundsätzlich ist sie zwar verboten, aber beispielsweise in Filmen mit historischem Hintergrund werden oft genug Ausnahmen gemacht. Wie sieht nun die Lage bei Computerspielen aus? Wir haben für Sie Anwalt Dr. Tobias Wiedner von der Kanzlei BBLP Beiten Burkhardt Mittl & Wegener mit dem Fall beauftragt.

„Das deutsche Recht ist, was Computerspiele betrifft, in mancher Hinsicht strenger, als das vieler anderer Länder. Computerspiele können zum Beispiel indiziert werden, was unter anderem dazu führt, dass der Vertrieb solcher Spiele stark eingeschränkt ist. Die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften zur Indizierung ist durch das Strafrecht geschützt. Das bedeutet, dass man sich bei einem Verstoß gegen diese gesetzlichen Vorgaben strafbar machen kann.

Die Einfuhr und das Verbreiten von Computerspielen können darüber hinaus noch gegen weitere Gesetze, insbesondere auch Strafgesetze verstoßen. Dies trifft besonders auf Spiele zu, die Kennzeichen verfassungsfeindlicher Organisationen (zum Beispiel Hakenkreuze) darstellen oder die Gewaltdarstellungen enthalten. Solche Spiele können gegen verschiedene Strafvorschriften verstoßen, unabhängig davon, ob sie bereits indiziert wurden.

» Das deutsche Recht ist, was Computerspiele betrifft, in mancher Hinsicht strenger, als das vieler anderer Länder. «

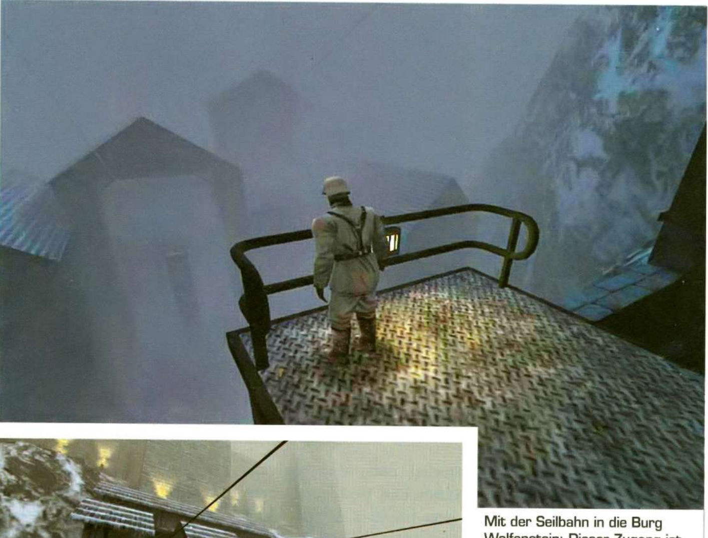


Dr. Tobias Wiedner, Rechtsanwalt bei Beiten Burkhardt Mittl & Wegener

Bestellt man nun solche Spiele zur Umgehung der deutschen Gesetze aus dem Ausland, besteht die Gefahr, dass man sich dennoch strafbar macht. Das deutsche Strafrecht erklärt in vielen Fällen auch Handlungen für strafbar, die im Ausland stattfinden. Das gilt z.B. für das Versenden indizierter oder gewaltverherrlichender Spiele. Besteller solcher Spiele laufen Gefahr, dass der Staatsanwalt gegen sie wegen Teilnahme an einer solchen Tat ermittelt. Dies gilt auch dann, wenn dem Versender der Spiele selbst aufgrund seiner Landesgesetze keine Strafe droht, so z. B. in den USA .

Der Rat kann nur lauten, vom Bestellen indizierter Spiele oder von Spielen, die gegen deutsche Gesetze verstoßen, abzusehen. Die Gefahr, dass man sich auch als Privatperson bei solchen Bestellungen strafbar macht, ist zu groß."

Je nachdem, mit welchen Paragraphen Sie dabei in Konflikt geraten, kann die Sache Sie mit bis zu drei Jahren Freiheitsentzug teuer zu stehen kommen.



Mit der Seilbahn in die Burg Wolfenstein: Dieser Zugang ist zum Glück nur schlecht bewacht.

ten Gegenstände zerstören, was Randalierern bestimmt die Freudentränen in die Augen treiben wird. In puncto Waffen soll mit Pistolen, Granaten, Maschinengewehren und Flammenwerfern die volle Palette abgedeckt werden.

Ich bin doch nicht blöd

Damit auch die Ohren nicht zu kurz kommen, lassen Soldaten ab und zu wieder Fetzen deutscher Sprachkunst fallen wie „Achtung, raus!". Doch die Kerle haben noch mehr drauf, als nur den Mund aufzureißen. Laut Herstellerangaben gehen Widersacher beispielsweise sofort in Deckung, sobald sie den Spieler mit einem Raketenwerfer anrücken sehen. Die künstliche Intelligenz (KI) soll verhindern, dass die Burschen – wie so oft – als billiges Kanonenfutter enden. Die Soldaten sollen sogar die Fähigkeiten haben, miteinander zu kommunizieren oder sich aufzuteilen und von mehreren Seiten anzugreifen. Wenn sich der Spieler versteckt, fangen sie an, nach ihm zu suchen und eröffnen vielleicht sogar das Feuer in eine Richtung, in der sie ihn vermuten. Und was passiert, wenn die Kontrahenten selbst eine Granate vor die Füße bekommen? „Weil ihre KI so gut ist, sind sie sogar in der Lage, eine Entscheidung zu treffen, ob sie vor der Granate wegrennen oder versuchen, das Geschoss zurückzuwerfen, bevor es explodiert", so Knight. Gegner werden an verschiedenen Plätzen zudem unterschiedlich reagieren, damit es dem Spieler nicht langweilig wird. Das klingt nach einer kniffligen Aufgabe. Dafür soll auch ein Mehrspielermodus mit Death-Match- und „Capture the Flag"-Modus sorgen. Weitere Varianten für Gruppenduelle sind ebenfalls geplant, stehen aber zu Gunsten des Einzelspielermodus' noch hinten an. Freie MOD-Designer sollen nach der Veröffentlichung ebenfalls unterstützt werden. Das kann aber noch eine Weile dauern, denn laut Angaben von Gray Matter ist *Return to Castle Wolfenstein* nämlich gerade mal zu zwei Dritteln fertig. Ein genauer Erscheinungstermin wurde allerdings noch nicht bekannt gegeben. Aber warum erzählen wir Ihnen das eigentlich? In Deutschland wird es sowieso nie herauskommen...

Herbert Aichinger/ Joachim Hesse

Return to Castle Wolfenstein

Voraussichtlich: P III 450, 128 MB RAM
Technik: OpenGL, Aureal A3D
Spielerzahl: 32 Spieler Netzwerk, Internet
Hersteller: Gray Matter Interactive Studios/Activision
Veröffentlichung: Voraussichtlich 1. Hälfte 2001
Vergleichbar mit: No One Lives Forever, Half-Life (dt.), Indiziert
Internet: www.activision.com



» Ego-Shooter und Fortsetzung eines id-Spiels, der aber wegen seiner Thematik deutschen Spielern vorenthalten bleiben wird. «

Kommentar

Joachim Hesse

Es stimmt, dass in Deutschland selbst Erwachsenen nicht jedes Computerspiel zur Verfügung steht. Deshalb stellt sich die Frage: Sind deutsche Gesetze zu streng? Es ist zutreffend, dass einzelne Spiele Stoff für Diskussionen liefern. Andererseits sind Gesetze allgemein gültig, es kann unmöglich für jeden strittigen Titel ein eigener Paragraph erlassen werden. „Das ist doch Humbug, was hat das mit mir zu tun?", fragen Sie jetzt vielleicht. Solange es aber hier zu Lande Menschen gibt, die ihr Gehirn in Springerstiefeln spazieren tragen, möchte ich diese Ansicht nicht verallgemeinern. Der entscheidende Punkt ist doch folgender: Niemand kann wirklich ausschließen, dass irgendjemand durch ein Computerspiel mit fragwürdigem Inhalt auf dumme Gedanken kommt. Und seien es nur ein oder zwei Personen. Diese potenzielle Gefahr rechtfertigt es meiner Meinung nach bereits, dass wir hin und wieder in den vermeintlich sauren Apfel beißen müssen. Solange die Idioten nicht aussterben, werden die Vernünftigen immer etwas „mitbestraft".

David Bowie, Trent Reznor und KISS haben es vorgemacht, viele folgen ihrem Beispiel: Die Mitarbeit von Musikerprominenz an Spiele-Soundtracks scheint inzwischen salonfähig geworden zu sein. Auch Fear Factory hat in dieser Hinsicht schon mehrmals für Aufsehen gesorgt ...



Spielemusik aus der Angstfabrik

Fear-Factory-Drummer Raymond Herrera hat nicht nur ein Faible für Computerspiele, sondern auch seinen eigenen Spiele-Shop.

Wer sich für Musik der härteren Art begeistern kann, kommt an der Industrial-Band Fear Factory kaum vorbei. Auch Computerspieler werden immer öfter mit dem unverwechselbaren Sound der kalifornischen Metaller konfrontiert, zuletzt in Shiny Entertainments *Messiah*. Zu verdanken haben sie dies der Spielebegeisterung des Fear-Factory-Drummers Raymond Herrera, der uns im folgenden Gespräch über seine Leidenschaft Rede und Antwort stand.

PC ACTION Fear Factory scheint einen guten Draht zu Computerspielen zu haben. Wann hast du damit begonnen, dich mit Computerspielen zu beschäftigen, und was sind deine All-Time-Favourites? Kann man dich auch bei Online-Spielen im Internet antreffen?

Raymond Herrera: Nun, um die Wahrheit zu sagen, ich bin der

Musiker im Net

Die folgende Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und orientiert sich im Wesentlichen an den Personen, die im Soundtrack-Special der letzten PC Action zu Wort kamen.

Bill Brown
Der viel beschäftigte Komponist der Soundtracks u. a. von *Rainbow Six*, *Trespasser* und *Shadow Watch*
www.crosswinds.net/~bbmusic/index2.htm

Gamedev.net
Materialien für angehende und fortgeschrittene Spiele-Soundtrack-Komponisten
www.gamedev.net/reference/music

HugeSound
Vom ehemaligen Sierra-Komponisten Chance Thomas (*Quest for Glory V*) gegründete Firma, die sich auf Spiele-Soundtracks, Filmmusik und Werbung spezialisiert hat
www.hugesound.com

Chris Hülsbeck
Offizielle Seite des deutschen Musikers (*Tunnel B1*, *Star Wars: Rogue Squadron*, *Extreme Assault*)
www.huelsbeck.com

Jesper Kyd
Jesper Kyd schuf u. a. die Soundtracks zu *Messiah* und *MDK 2* (siehe hierzu auch das Soundtrack-Special auf unserer Cover-CD und in PC Action 09/2000, S. 34).
www.jesperkyd.com

Kevin Manthei
Spiele- und Film-Soundtracks wie *Vampire: Die Maskerade* oder *The Faculty*
www.kmmproductions.com

Lennie Moore
Bilder und Sounds vom *Outcast*-Komponisten
http://members.loop.com/~lamoore

Soundtrack Central
Auf Spiele-Soundtracks spezialisierte Seite, deren Schwergewicht zwar auf Konsolenspielen liegt, die jedoch über eine sehr gute Link-Liste verfügt
http://www.altpop.com/stc

Synsoniq Records
Spiele-Soundtracks (auch Raritäten) auf CD zum Bestellen
www.synsoniq.com

Tommy Tallarico
Noch nicht ganz fertig gestellte Seite des Komponisten von Titeln wie *Earthworm Jim*, *Messiah*, *MDK*, *Prince of Persia* und vielen anderen. Virtuelle Tour durch Tallaricos Haus.
www.tallarico.com

einzige begeisterte Gamer in der Band. Mit Online-Spielen habe ich gar nichts am Hut, mir sind Konsolenspiele tausendmal lieber. Besonders begeistern kann ich mich für *UFC Fighting* (Dreamcast), *Resident Evil* (Dreamcast), *Gran Turismo 2* (PlayStation), John Madden Football (PlayStation 2) und *FIFA 2000* (PlayStation 2).

PC Action Wie kam es dazu, dass Fear Factory nun immer öfter Musik für Computerspiele macht?

Raymond Herrera: Seit den Zeiten des legendären Atari 2600 bin ich bereits ein begeisterter Spieler und da lag für mich der Gedanke nahe, unsere Musik auch für Spiele zu verwenden. Ich habe dann einige Kontakte auf der E3 geknüpft und daraus hat sich dann alles ergeben.

PC Action Ist David Perry und Shiny Entertainment an euch herangetreten, ob ihr was zum *Messiah*-Soundtrack beitragen wollt, oder habt ihr euch selber um eine Zusammenarbeit bemüht?

Raymond Herrera: Ich habe mich mit Saxs (Michael Persson) getroffen, dem Chefprogrammierer für *Messiah*. Er hatte eine ganz bestimmte Vorstellung davon, wie der Spielesound klingen soll, und er mag Fear Factory sehr gern – das war eine gute Ausgangsbasis ...

PC Action Hast du selber inzwischen mal *Messiah* ausprobiert? Was hältst du von dem Spiel?

Raymond Herrera: Ich spiele es momentan. Bereits vor etwa einem Jahr hab ich am Playtesting teilgenommen – ich liebe das Spiel.

PC Action Eure Musik gab es mittlerweile in Spielen von *Test Drive 5* bis hin zu *Wing Commander Prophecy* und *Messiah* zu hören. Bisher habt ihr meist nur Songs aus euren „regulären" Alben beigetragen, doch bei *Messiah* gab es ein speziell für dieses Spiel komponiertes Stück. Habt ihr tatsächlich vor, euch in Zukunft verstärkt um Spiele-Soundtracks zu kümmern?

Raymond Herrera: Bisher haben wir nur für *Messiah* und für *Demolition Racer* jeweils einen eigenen Song geschrieben. Wir haben es einfach gemacht, obwohl wir so was noch nie vorher probiert hatten, und es ist uns glänzend gelungen. Zur Inspiration mussten wir lediglich wissen, um welche Art von Spiel es sich handelt, um mit unserer Musik die richtige Stimmung zu treffen. Wir würden sicher auch gerne mal einen kompletten Spiele-Soundtrack schreiben, aber ich fürchte, wir sind da zu sehr mit unseren Band-Aktivitäten beschäftigt ...

PC Action Du hast mal erwähnt, dass es Pläne für ein eigenes Fear-Factory-Spiel gibt. Ist das Projekt immer noch in weiter Ferne oder haben die Arbeiten daran schon begonnen?

Raymond Herrera: Ja, das wollen wir nach wie vor tun und haben auch schon sehr ernste Gespräche mit ein paar Spielefirmen geführt, aber im Moment haben wir das Projekt etwas zurückgestellt. Wir werden es aber definitiv irgendwann in der Zukunft realisieren.

PC Action Du hast im Internet deinen eigenen Spiele-shop „Gamers Haven". Warum engagierst du dich in dieser Richtung?

Raymond Herrera: Ich hab mich schon immer für Spiele interessiert und vor langer Zeit mal in einem Videospieleladen gearbeitet. Ich wollte nun einfach mein eigenes Geschäft haben und ich kümmere mich auch persönlich um Gamers Haven.

PC Action Warum bietest du in Gamers Haven nur Konsolen-Games, aber keine PC-Spiele an?

Raymond Herrera: Ich mag PC-Spiele sehr gern, aber ich mache es mir lieber mit einer Konsole bequem. In Gamers Haven werden wir bald eine PC-Abteilung eröffnen, aber die Kunden können jetzt schon PC-Spiele bei mir bestellen. Sie schicken einfach eine E-Mail und wir kümmern uns dann drum. Unseren Shop findet man im Net unter www.gamershaven.com.

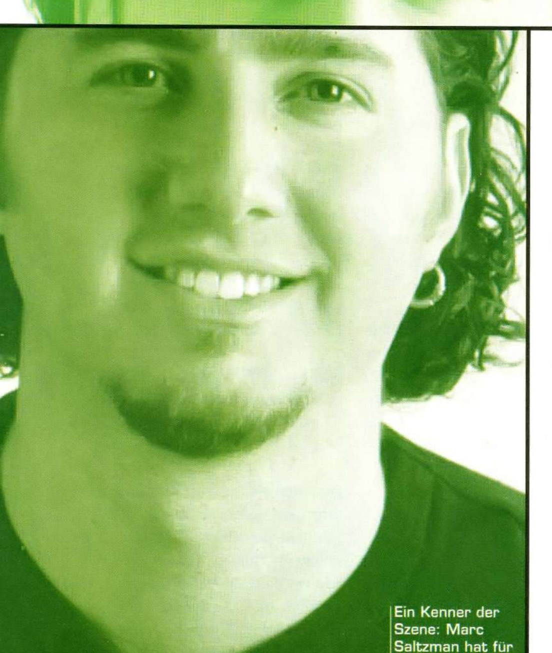
PC Action Raymond, vielen Dank für das Gespräch!

Raymond Herrera: Hey du, kriegst du eigentlich Spiele, kannst du mir da irgendwas schicken?

Herbert Aichinger

Auf der Cover-CD
Soundtrack-Klangbeispiele
Kurze Kostproben aus Spiele-Soundtracks von Kevin Manthei (*Vampire*), Jesper Kyd (*Messiah*), Stephen Rippy (*Age of Kings*) u. a.

Der Blick nach vorn



Ein Kenner der Szene: Marc Saltzman hat für uns die Branche ausgehorcht.

Wohin soll das noch führen mit den Computerspielen? Gibt es überhaupt noch neue Ideen oder bekommen Sie fortan immer nur noch den gleichen alten Mist neu aufgetischt? Wir haben zusammen mit Marc Saltzman die Trends für Sie aufgespürt.

Der schlimmste Fall könnte sein, dass alle Spiele sich so ähneln werden, dass die Leute das Interesse verlieren. Dieses Horror-Szenario malt Chris Sawyer an die Wand, der Chefdesigner des 1999 am häufigsten verkauften Spiels in den USA: *Rollercoaster Tycoon*. Dadurch, dass sich Spiele als Massen-Produkte etablieren, könnten Innovationen tatsächlich durch Erbsenzähler erstickt werden, die nur auf vierteljährliche Umsatzzahlen schielen. Dass sich auch ungewöhnliche Spiele absetzen lassen, zeigt Will Wright. Mit *Die Sims* ist ihm eine Art von virtueller Seifenoper gelungen, in der die Charaktere sich verlieben, ihren Job verlieren oder mit dem Nachbarn rumstreiten – ein Szenario, das von Spielewelten mit Gestalten wie Lara Croft oder Duke Nukem samt ihren Ballereien und Weltretter-Attitüden nicht weiter entfernt sein könnte.

Vorsprung durch Technik

Und doch sind viele der Spiele-Neuerungen weniger künstlerischer als vielmehr technischer Natur. Chris Sawyer

WER IST MARC SALTZMAN?

Der Journalist Marc Saltzman gilt in Amerika als exzellenter Kenner der Spielebranche. In den USA schreibt er für mehr als 50 Magazine und Zeitungen. Darüber hinaus hat er drei Bücher und die Anleitungen zu *Quake 2* und *Sin* verfasst. Sein Werk „Game Design – Die Geheimnisse der Profis", das als überarbeitete Version ab September auch dem neuen *Game Programming Starter Kit 4.0* (siehe Bild) beiliegt, wird als Standardwerk für aufstrebende Spieleentwickler eingestuft. Für Sie beleuchtet er in dieser Ausgabe die Zukunftspläne der Spieleschaffenden.



sieht die Technologie sogar als Motor für Innovationen. „Was Sie tun können, ist, ein bekanntes Konzept in neue Bereiche zu versetzen oder einen neuen Aspekt hinzuzufügen – und schon befinden Sie sich ganz schnell in einem ganz neuen Spiel". Er bedauert allerdings, dass sich „die meisten Spiele heutzutage an bewährte Konzepte halten". In Zukunft wird sich laut Sawyer die „Spieleindustrie wieder alter, vernachlässigter Ideen erinnern und auf der anderen Seite die Vorteile moderner Technologien wie ständigen Internetzugang für ihre Zwecke nutzen." Die Zukunft der Spiele sei sicherlich dreidimensional, meint Dr. Greg Zeschuk, der Mitbegründer von BioWare (*Baldur's Gate*): „Die Gegenwart indes ist noch nicht wirklich so weit. Im Moment ist zwar jeder geradezu besessen von dreidimensionalen Spielen, aber ich glaube, dem normalen Spieler ist das eher egal. Wenn ich mir so die Liste mit den 20 bestverkauften Spielen des vergangenen Jahres ansehe, dann ist da gerade mal ein 3D-Spiel dabei, in der ganzen Liste sind es fünf." Wirkliche Innovationen hingegen sieht Zeschuk bei Internet- und Mehrspieler-Spielen: „Alle Unterhaltungsformen werden sich in einem gemeinsamen digitalen Unterhaltungssignal wieder finden, das per gigantischer Glasfaser-Pipeline direkt in jeden Haushalt mündet. Und Spiele werden mit Sicherheit ein großer Teil davon sein", so Zeschuk.

DER PCA-PROGRAMMIERKURS, TEIL 4

Willkommen zum vierten und vorerst letzten Teil unseres Direct-X-Programmierkurses. Richard Dienstknecht erklärt Ihnen den direkten Speicherzugriff, Pixelformate und wie Sie Sprites* verwenden können. Das Ganze wird natürlich wieder mit Beispielen verdeutlicht. Als Bonus und möglicher Ausblick auf die Zukunft unseres Kurses liegt zusätzlich ein Direct3D-Testprogramm bei. Trotz der vielen Arbeit hat sich Richard nämlich bereit erklärt, den Programmierkurs nach einer kleinen Pause fortzuführen, sofern Interesse besteht.

Im Angebot stehen:

1. Vertiefung der bereits behandelten Themen
2. Noch mehr DirectDraw
3. DirectInput und DirectSound
4. Einfache 3D-Grafik unter DirectDraw
5. Direct3D

Lesen Sie sich die genauere Beschreibung der Themengebiete zunächst auf der Cover-CD durch und schicken danach eine E-Mail mit Ihrem Wunsch an: richard.dienstknecht@mni.fh-giessen.de.



Auf der Cover-CD

PCA-Programmierkurs, Teil 4

Werden Sie mit uns zum Spieleprogrammierer. Wir erklären Ihnen die Zusammenhänge.

ProgrammierkursTeil4.exe

* ein zweidimensionales Grafik-Objekt aus einer oder mehreren Bitmaps (bei Animationen), das über Zuweisung von x- und y-Koordinaten bewegt werden kann.



Vorab ein Bild vom GPSK 4.0: Die Box soll bald erscheinen.

GRAFIK-ENGINE FÜR ZUHAUSE

Die *Urban Assault*-Macher haben unter dem Namen Radon Labs kürzlich ihre aktuelle Grafik-Engine „Nebula" ins Internet gestellt. Die Berliner basteln damit zurzeit ihr neuestes Werk *Nomads*. Wir haben die Engine mitsamt Tools für Sie mit auf die Cover-CD gepackt. Weitere Infos und Hilfen finden Sie direkt bei den Entwicklern unter: www.radonlabs.de

Auf der Cover-CD

Grafik-Engine „The Nebula Device"

Erstellen Sie eigene Grafikwelten mit der Grafik-Engine von Radon Labs!

Nebula.exe



Nomads: Solche Grafiken können Sie mit ausreichend Übung und der Grafik-Engine von der Cover-CD auch selbst erstellen.

Volldampf voraus

Es gibt auch kritische Stimmen, wie die von Mike Wilson, Geschäftsführer von GOD, der eine gewisse Betriebsblindheit und damit ein Innovationshemmnis innerhalb der Spieleindustrie entdeckt hat: „Unglücklicherweise werden die Entwickler und Designer meist von Ihren Lieblingsspielen und sich ähnelnden Science-Fiction-Quellen inspiriert: Comics, Helden, Science-Fiction-Filme, Strategie- und Rollenspiele. Mit anderen Worten: überwiegend subkulturelle, technophile Quellen. Das ist der Grund, warum unsere Industrie immer noch eine fast in sich geschlossene Gesellschaft ist." Zur Zukunft dieser Branche meint Wilson trocken: „Die wirklich interessanten Themen und Unterhaltungsgenres harren noch ihrer Auswertung, Liebesgeschichten, Komödie, Horror, Musik usw. Wir haben gerade erst richtig angefangen, und ich bin wirklich froh, dass ich gerade jetzt lebe." Dem schließen wir uns an.

Marc Saltzman/Markus Y. Soffner/Joachim Hesse



Auf der Cover-CD

Der komplette Artikel

Finden Sie das Thema interessant? Auf der Cover-CD wartet auf Sie der ungekürzte Artikel von Marc Saltzman mit sechs Seiten weiterer interessanter Gesichtspunkte. Gleichzeitig liegt er sogar noch im Original auf Englisch bei.

texte.exe



Die Haupthalle des Kensington Olympia: Hier hatten überwiegend die großen Hersteller ihre Stände.

Witzig anzuschauen: Dieser Asiate wedelte bei Ben-Hur 2000 auf einem Streitwagen kräftig mit den Zügeln.

LONDONS SPIE

Was kann an einer Stadt interessant sein, in der es dauernd regnet und das Essen geschmackvoll ist wie eine weiße Tennissocke zur Anzughose? Nun, einmal im Jahr befindet sich dort die zweitgrößte Spielhalle der Welt – die ECTS-Messe.

Stellen Sie sich vor, es ist ECTS und keiner geht hin. Nun, ganz so dramatisch war die Lage bei der zweitgrößten Spielemesse der Welt natürlich nicht. Allerdings: Auch dieses Jahr sparten sich etliche Firmen die sündhaft hohen Kosten für Standmiete, Anreise und Ausrüstung, darunter Branchenriesen wie Electronic Arts, Eidos, Activision, Acclaim oder Infogrames. Und die Hersteller, die eine Lärmbude ins Kensington Olympia gepflanzt hatten, präsentierten kaum wirklich Taufrisches.



Gleich zwei Bikini-Mädels repräsentierten ein Spiel namens Erotica Island. Den Herrn in der Mitte kennen wir nicht.

Wie immer war es möglich, einige Titel an den Ständen Probe zu spielen – wenn man die Zeit dafür hatte.

Diese Dame rockte für das Dreamcast-Spiel Space Channel 5 im Halbstundentakt ab – und sorgte für einige Menschenstaus.

GRÖSSTE HALLE

Konsolen kommen

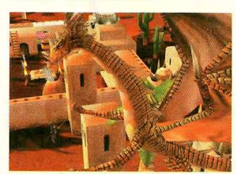
Fast entstand der Eindruck, die Softwareschmieden würden die Veranstaltung in London lediglich nutzen, um stolz den Fortschritt ihrer Produkte zu beweisen – die sie bereits im Mai während der E3 in Los Angeles gezeigt hatten. Dass potenziellen Blockbustern wie *Max Payne, Half-Life 2, Freelancer, Obi-Wan, Team Fortress 2* oder *Duke Nukem 4ever* einmal mehr ein öffentlicher und wahrscheinlich Aufsehen erregender Auftritt versagt blieb, darauf hätten Kenner der Szene bereits vorher gefahrlos Haus und Hof verwetten können. Deutlich zu spüren war, dass kommende Konsolen wie die PlayStation 2 an Bedeutung gewinnen. So mussten Journalisten von PC-Magazinen ein ums andere Mal feststellen, dass manche Titel nur auf Sonys DVD-Schleuder vorgeführt wurden, obwohl sie auch für den beliebten Rechenknecht erscheinen. Microsoft hatte erst gar keine Pixel zum Bestaunen, sondern pries eifrig seine Xbox an und offenbarte die Spieledesigner, die bereits einen Entwickler-Vertrag für die Konsole abgeschlossen haben (mehr dazu auf Seite 33). Während eine Jury übrigens *Diablo 2* zum besten PC-Spiel des Jahres kürte, sammelte die PC-Action-Crew im Land der ständigen Linksfahrer alles Wissenswerte, um es anschließend brandaktuell binnen zweieinhalb Tagen ins vorliegende Heft zu hieven.

Brandheiße Infos

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie auf den folgenden Seiten nur wenig über mögliche Kracher à la *Black & White* oder *WarCraft 3* finden. Wir wollten Ihnen hauptsächlich wirkliche Neuheiten statt oller Kamellen servieren. Ein Tusch: PC Action darf als erstes deutsches Spielemagazin unter anderem Screenshots und Informationen zu *Unreal 2* (Seiten 42 und 43) und zum *Diablo 2*-Expansion-Set (S. 34/35) enthüllen. Viel Spaß beim Lesen wünschen ...

Christian Sauerteig/ Harald Fränkel

Evil Islands

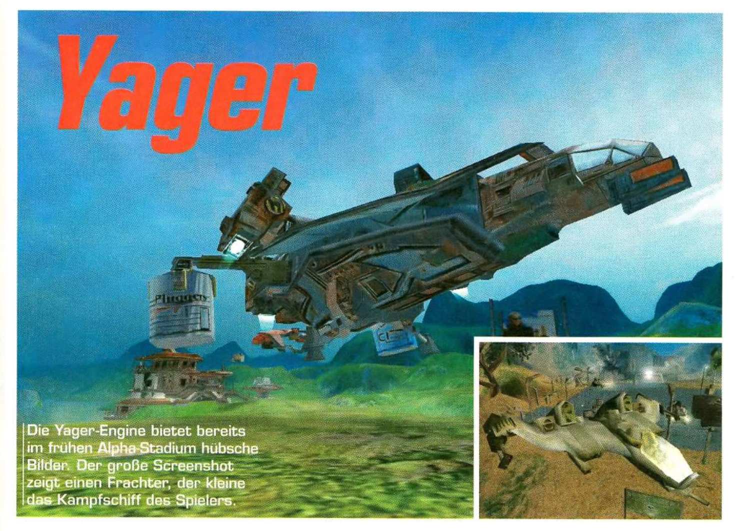

Bei Evils Islands bekommen Sie es auch mit Drachen zu tun.

Nach der erfolgreichen Strategie-Serie *Rage of Mages* versucht sich der russische Entwickler Nival an einem Fantasy-Rollenspiel. Auf dem Weg durch eine Welt schwebender Inseln begegnen der Abenteurergruppe Freundschaft und Verrat, Kuscheltiere und Monster, Prinzen und Meuchelmörder. Um zu überleben, ist auch strategisches Geschick nötig. U.a. ist es möglich, in Siedlungen magische Rüstungen oder Waffen nach eigenem Wunsch zu basteln.

» Wer große Monster und Rätsel liebt, kann hier auf seine Kosten kommen «

Vertrieb: **Fishtank Interactive**
Entwickler: **Nival**
Genre: **Rollenspiel**
Erscheint: **4. Quartal 2000**

Yager


Die Yager-Engine bietet bereits im frühen Alpha-Stadium hübsche Bilder. Der große Screenshot zeigt einen Frachter, der kleine das Kampfschiff des Spielers.

Überraschend präsentierte THQ in einem Hinterzimmer eine Truppe ehemaliger Studenten aus Berlin, die an einem ehrgeizigen Projekt arbeitet. Zu sehen gab es lediglich einen Trailer, der mit Spielengine gemacht war – doch die Fachwelt war beeindruckt. Bei *Yager* werden Sie in die Rolle eines Kampf-Piloten schlüpfen, der auf einem Planeten zahlreiche Abenteuer besteht. Die Welt hat zwei Gesichter: Ein Teil wirkt paradiesisch, der andere vermittelt Endzeitstimmung. Laut Art-Director Uwe Beneke erwarten den Spieler eine Art *Wing Commander* am Boden, Elemente aus Interstate 76, taktische Gefechte auf dem 3D-Terrain ... und eine romantische Liebesgeschichte.

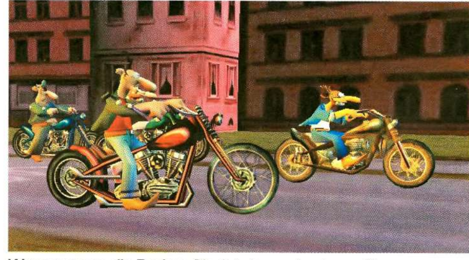
» Die Optik ist erstklassig – jetzt hoffen wir auf ein entsprechend packendes Spiel. «

Vertrieb: **THQ**
Entwickler: **Yager Development**
Genre: **Actionspiel**
Erscheint: **Herbst 2001**

NACHRICHTEN-TICKER

/// **Black & White** erscheint nach Aussagen von Peter Molyneux auf jeden Fall **Ende Oktober**. Seine Firma Lionhead hat unterdessen die „Black & White Studios" gegründet, die einen zweiten Teil auf die Beine stellen sollen, während der „Meister" sich anderen Projekten widmet. /// **Electronic Arts** verkündete bei einer Riesenparty vor der ETCS einige Neuigkeiten: Das Unternehmen steigt größer in den Internet-Markt ein und will unter anderem **Die Sims**, das geplante **Harry-Potter-Spiel** und **Need for Speed Online** anbieten. für **FIFA 2001** steuert **Moby** den Titelsong bei. /// Zu **Grand Prix 3** kommt eine **Zusatz-CD** mit den Daten des Jahres 1999, EAX-Sound und neuen Spielfeatures. Mehr wollte der Hersteller noch nicht verraten – bekommen wir endlich Safety-Cars? /// Für kontroverse Diskussionen sorgte bei der Messe ein **Echtzeitstrategical** namens **Hooligans**. Der Spieler muss dabei eine Horde Fußballrowdys steuern. /// Am Rande der ECTS erfuhren wir, dass zum Rollenspiel **Vampire** (Activision) ebenso eine **Fortsetzung** erscheint wie zu einem in Deutschland kürzlich indizierten Ego-Shooter, bei dem es um einen Söldner geht. /// Laut Produzent Bill Roper kommt **WarCraft 3** erst in der **zweiten Jahreshälfte 2001**. ///

Werner: Asphaltbrenner

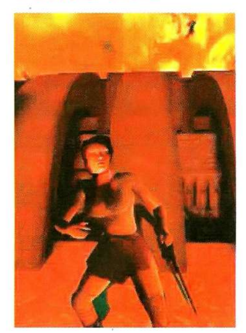

Werner gegen die Rocker: Noch hat er seine lange Nase vorn.

Einen Fun-Racer bekamen wir am Stand von *Moorhuhn*-Macher Phenomedia zu sehen. Bei *Werner: Asphaltbrenner* dürfen Sie mit Deutschlands bekanntem Motorradfahrer ordentlich (Bölk-)Stoff geben und reichlich Gummi auf der Strecke lassen. Mit sieben Motorrädern, unter anderem dem legendären Red Porsche Killer oder der aufgebohrten Zündapp kacheln Sie über sieben Strecken und müssen eine motorisierte Rockergang abhängen.

» Volles Rohr! Wird Werner: Asphaltbrenner so kultig wie die Filme und Comics der Rübennase? «

Vertrieb: **Phenomedia AG**
Entwickler: **Exortus**
Genre: **Rennspiel**
Erscheint: **4. Quartal 2000**

Lula 3D



Nein, das ist nicht Lula. Aber ein erster Shot aus der verwendeten Vulpine-Grafikengine.

Ab Ende des Jahres 2001 dürfen Sie Lulas Luxuskörper in 3D bewundern. CDV hat die Rechte an der in Deutschland entwickelten Vulpine-Grafikengine erworben und will die dralle, eigentlich wirtschaftlich interessierte Blondine aus *Wet: The Sexy Empire* und *Wet Attack* nun in ein Actionabenteuer verfrachten.

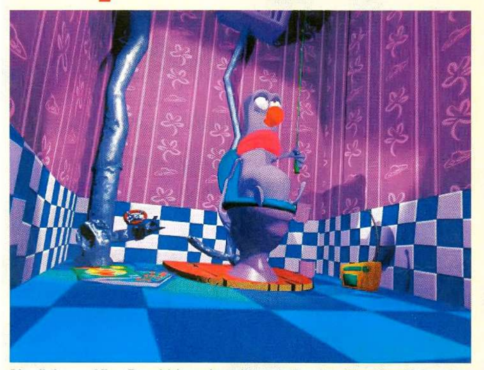
» Die Engine wirkt sehr ordentlich – mehr gab's aber bislang noch nicht zu sehen. «

Vertrieb: **CDV**
Entwickler: **CDV**
Genre: **Actionspiel**
Erscheint: **Ende 2001**

ENTWICKLER FÜR DIE XBOX

Am Rand der ECTS präsentierte Microsoft stolz die Liste der Entwicklerstudios, die für die neue Spielekonsole Xbox unter Vertrag genommen wurden. So entwickelt unter anderem Peter Molyneux in den nächsten Jahren zwei Strategie-Titel exklusiv für das neue „Wundergerät", die im Spätherbst 2001 in die Läden kommen soll. Microsofts Xbox-Beauftragter Boris Schneider betonte jedoch ausdrücklich, dass sich Big-M zukünftig nicht nur auf die Konsole konzentrieren, sondern auch in den PC-Spielemarkt verstärkt investieren werde. Zu den 17 unter Vertrag genommen Xbox-Entwicklerstudios zählen neben Peter Molyneux' Lionhead die Firmen Satelites, Universal Interactive Studios, Stormfront Studios, Kodiak Interactive, Totally Games, Rainbow Studios, Artificial Mind and Movement, Boss Game Studios, Climax Group, Digital Illusions, High Voltage Software, KnowWonder Digital Media Works, Meyer/Glass Interactive, Pipeworks Software, Pseudo Interactive, Tremor Entertainment und VR-1 Entertainment.

Stupid Invaders



Neulich am Klo: Stupid Invaders bietet eine knallige Grafik.

Völlig durchgeknallt präsentiert sich dieses Adventure in Zeichentrickgrafik, dessen Humor mit dem der Simpsons vergleichbar ist. *Stupid Invaders* nimmt viele alte Filme, berühmte Comics und auch andere Computerspiele kräftig auf die Schippe. Die Geschichte handelt von fünf Außerirdischen, die auf der Erde gelandet sind und dort von einem verrückten Wissenschaftler gejagt werden.

» Slapstick und bekloppte Außerirdische? Das klingt zumindest nach Spaß. «

Vertrieb: **Ubi Soft**
Entwickler: **Xilam**
Genre: **Adventure**
Erscheint: **4. Quartal 2000**

World War III

World War III: Panzer haben einen Zug gestoppt.

Um ein halbes Jahr verschoben hat sich TopWares neues Spiel. Dies liegt einerseits an der aufwendigen 3D-Engine des viel versprechenden Echtzeitstrategiespiels, andererseits am extrem hohen Realitätsgrad, den der Hersteller bieten möchte. Im Kampf um wertvolle Öl-Ressourcen sind die USA, der Irak und Russland aneinander geraten und bekriegen sich nun in fünf Regionen der Welt.

» Wir sind zuversichtlich: Die Macher der Earth-Reihe werden's richten. «

Vertrieb: **TopWare**
Entwickler: **TopWare**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **Sommer 2001**

Dark Project 3

Die erfolgreiche Diebes-Serie ist nach dem Aus von Entwickler Looking Glass nicht tot: Wie kurz vor der ECTS bekannt wurde, hat Eidos Interactive die Rechte erworben. Für den dritten Teil wird Warren Spectors Firma Ionstorm verantwortlich sein. Diese soll außerdem bereits an *Deus Ex 2* basteln, heißt es in Fachkreisen.

» Ein Kult-Designer arbeitet an einer Kult-Serie: Fast schon Hit-Garantie. «

Vertrieb: **Eidos**
Entwickler: **IonStorm**
Genre: **Action-Adventure**
Erscheint: **noch nicht bekannt**



Großer Bruder

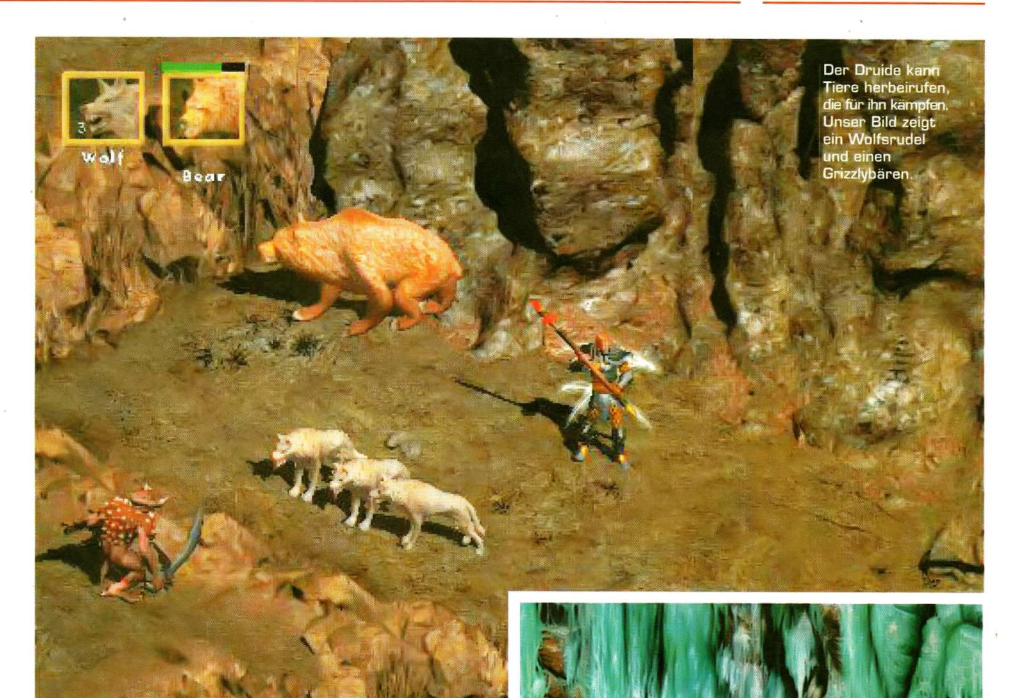
Freudige Nachrichten! Diablos Eltern wollten anscheinend nie ein Einzelkind und schmusten öfter als nur einmal. Kurz: Der fiese Dämon hat einen großen Bruder, was uns nächstes Jahr ein weiteres Abenteuer beschert. Mit von der Partie sind auch zwei neue Helden ...

Fakten
- 5. Akt mit sechs Quests
- zwei neue Charaktere
- 30 neue Fähigkeiten und Zaubersprüche
- 15 zusätzliche Monstertypen
- weitere Gegenstände
- klassenspezifische Waffen/Rüstungen

Das *Expansion Set* führt Fans des Action-Rollenspiels ins Barbaren-Hochland im Norden, wo Diablos Bruder Baal versucht, sich den so genannten Weltenstein unter die schmutzigen Klauen zu reißen. Mit diesem Artefakt könnte er das Tor zur Hölle öffnen und sich für den Tod des garstigen Geschwisterchens rächen – was es für wohlerzogene Helden natürlich zu verhindern gilt. Entwickler Blizzard lässt der Geschichte aus dem Original somit ein fünftes Kapitel folgen, das Sie mit ihrem erfahrenen Charakter sofort bestreiten dürfen. Wer keine Lust mehr auf Barbar, Paladin, Zauberin, Totenbeschwörer oder Amazone hat, wählt zwischen zwei neuen Klassen: Mit Druide oder „Assassin" (Meuchelmörderin) beginnt

Doppelpack: Druide und Meuchelmörderin ergänzen nächstes Jahr das bisherige Heldenquintett von Diablo 2.

Fies: Die Meuchelmörderin hat eine Giftgasfalle installiert und lockt Monster hinein.



Der Druide kann Tiere herbeirufen, die für ihn kämpfen. Unser Bild zeigt ein Wolfsrudel und einen Grizzlybären.

der Kampf gegen das Böse allerdings ganz von vorn.

Die neuen Helden

Der Druide im *Diablo*-Universum ist keineswegs ein mistelschneidender, weißbärtiger Vorgartenzwerg – er misst immerhin stolze 2,12 Meter. Der Naturbursche kann Tiere wie Raben, Riesenregenwürmer, Wölfe oder Grizzlybären zu Hilfe rufen. Was ihn aber letztlich weit über den Rang eines popeligen Waldmeisters befördert, sind seine Elementarzauber. Erdbeben, Vulkanausbrüche, Windhosen, Schneestürme und rollende Felsblöcke stellen sogar mehrere Feinde gleichzeitig vor Probleme. Außerdem beherrscht der Druide die Gestaltwandlung. Er lehrt die höllischen Heerscharen als Werwolf, Werbär oder Condor das Fürchten. In der zuletzt genannten Rolle als Geier-Mann kann er selbstverständlich fliegen. Die Meuchelmörderin setzt auf Nahkampf und schmutzige Tricks. Unter anderem verteilt sie Tritte und Schläge in Karate-Manier – Begriffe wie „Tiger-Faust" oder „Drachen-Klaue" sollten aus einschlägigen Kung-Fu-Streifen bestens bekannt sein. Die mentalen Fähigkeiten der Meuchelmörderin lassen sich indes prima mit der Kunst des Fallenstellens verbinden. So kann sie beispielsweise eine Klingenschleuder installieren und anschließend eine ganze Gruppe von Monstern anlocken, indem sie den bemitleidenswerten Kreaturen telepathisch ihren Willen aufzwingt.

Für den Sammeltrieb

Damit *Diablo 2*-Spieler ihren Sammeltrieb weiter befriedigen können, will Blizzard „Tausende von neuen Waffen, Rüstungen und magischen Utensilien" kreieren. Es soll zudem für jeden Heldentypen drei oder vier klassenspezifische Ausrüstungsgegenstände geben.

Der fünfte Akt führt ins Hochland, wo es deutlich kühler ist: Hier steht die Meuchelmörderin an einem gefrorenen Wasserfall.

Beispielsweise kann nur die Meuchelmörderin ein Paar hübscher Klingen-Handschuhe à la Freddy Krueger tragen. Entsprechend darf sich ein Paladin vielleicht über einen speziellen Schild oder ein Barbar über einen einzigartigen Helm freuen. Ersatz schleppen die Recken währenddessen im deutlich vergrößerten Inventar herum. Neben den sechs neuen Quests sollen Mini-Aufträge für Abwechslung sorgen. Dabei fällt eventuell auch das eine oder andere neue Rezept für den Horadrim-Würfel ab. Die Macher wollen zudem die Welt lebendiger gestalten. Der Spieler soll das Gefühl haben, mitten in eine gewaltige, blutige Schlacht geraten zu sein. Er findet zahlreiche Wachtürme und Katapulte vor, deren todbringende Geschosse ringsum einschlagen, während sich vom Computer gesteuerte, einheimische Barbaren mit Hunderten von Baals üblen Schergen ein wildes Gemetzel liefern.

Harald Fränkel

» Da steckt eine Menge drin! Fans von Diablo 2 dürfen sich auf diese Zusatz-CD freuen. «

Vertrieb: **Havas Interactive**
Entwickler: **Blizzard Entertainment**
Genre: **Action-Rollenspiel**
Erscheint: **2. Quartal 2001**

FÖRSTER ODER FORSCHER?



www.mannstein.de



BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

Neues aus Aventurien

Verflixt gute Nachrichten für alle Fans von Das Schwarze Auge: Die erfolgreichste deutsche Fantasy-Saga wird endlich fortgesetzt! Wir versorgen Sie als Erste mit Infos und Screenshots direkt von der ECTS.



Zahlreiche finstere Kreaturen, wie dieser streitsüchtige Oger mit der Riesenaxt, stellen sich Ihrem Helden in den Weg.



Bei dieser prunkvollen Villa attackiert ein Dieb zwei der insgesamt zwölf auswählbaren Spielercharaktere.



Wie schon bei den bisherigen DSA-Spielen wird sehr viel Wert auf die Charaktergenerierung der Spielfigur gelegt.

Was sich viele Rollenspieler lange Zeit gewünscht, aber kaum noch für möglich gehalten haben, wird Ende 2001 doch noch Wirklichkeit. Mit *Armalion* werkelt der deutsche Entwickler Ikarion momentan eifrig am lang erwarteten, inoffiziellen vierten Teil. Die Hintergrundgeschichte hat es diesmal ganz besonders in sich, denn das Schicksal Aventuriens steht auf dem Spiel. Nach dem Scheitern eines uralten Beschwörungsrituals gelangen drei mächtige Dämonen in die Welt und verbreiten dort Angst und Schrecken. Das Rachegötter-Trio möchte nämlich ein permanentes Dimensionstor errichten, durch das in Kürze die Krieger der Finsternis schreiten sollen. An Ihnen liegt es nun, Aventurien zu retten. Sie dürfen sich durch die riesige Spielewelt schlagen, die unzählige Rätsel und Gefechte und zwölf aus dem „Brettspiel" bekannte Charakterklassen bereithält. Die 3D-Grafik ist detailliert und offenbart gerade bei den Kampfszenen ihre Stärken. Obwohl bis zur Veröffentlichung Ende nächsten Jahres den Programmierern noch genug Zeit bleibt, ist der erste Eindruck durchaus positiv. Doch gerade in diesem Genre ist die Konkurrenz groß, so dass abzuwarten bleibt, ob *Armalion* auch dem internationalen Vergleich standhalten kann.

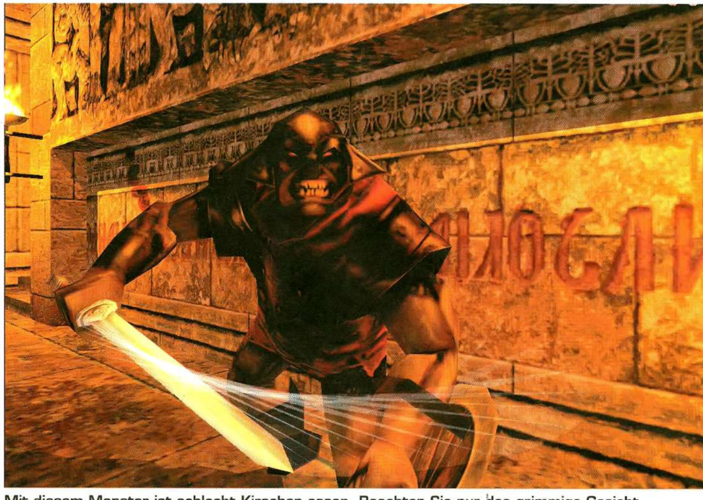
Christian Sauerteig

» Der DSA-Hintergrund, erste Trailer und Screenshots versprechen einiges. «

Vertrieb: **Egmont Interactive**
Entwickler: **Ikarion**
Genre: **Rollenspiel**
Erscheint: **Ende 2001**

Mit scharfer Klinge

Eines der blutigsten und schaurigsten Spiele der ECTS bekamen wir ausgerechnet am Stand von Codemasters zu sehen, sonst eher für friedliche Sport- und Rennspiele bekannt. Ob Severance Julie Strain das Fürchten lehren kann?



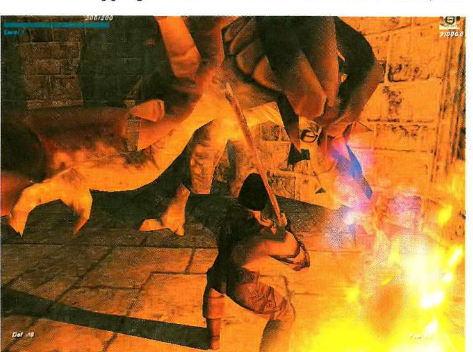
Mit diesem Monster ist schlecht Kirschen essen. Beachten Sie nur das grimmige Gesicht.

Am Stand von Codemasters präsentierte uns das spanische Entwicklerteam RebelAct sein fantasylastiges Action-Adventure mit Rollenspielelementen, das in einer geheimnisvollen Welt voller Rätsel, Magie und seltsamer Kreaturen spielt. Als einer von vier Hauptcharakteren (Krieger, Zauberer, Zwerg, Dämon), die allesamt mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Eigenarten ausgestattet sind, metzeln Sie sich durch das umfangreiche Spiel. Den schwertschwingenden Helden steuern Sie aus der Verfolger-Perspektive, wobei die 3D-Engine im jetzigen Beta-Stadium – abgesehen von einigen kleineren Clipping-Fehlern – bereits einen guten Eindruck machte. Licht- und Spiegeleffekte auf dem Wasser nutzen die neueste 3D-Karten-Technologie konsequent aus und auch die Bewegungsphysik der einzelnen Spielfiguren ist überdurchschnittlich gut.

Bein als Knüppel

Vor allem auf die Kampfszenen und -animationen haben die Macher viel Wert gelegt, auch spielerisch ist einiges geboten: Die Gegner können nicht nur mit diversen Schwertern, der bloßen Hand, Fackeln oder Stuhlbeinen vermöbelt werden, auch Gliedmaßen wie z. B. das Schienbein eines Monsters sind notfalls als Schlag- und Stichwaffe nutzbar – garantiert ein Feature, das für den deutschen Markt genauso wie das in Unmengen herumspritzende Blut entschärft werden muss, um die avisierte Altersfreigabe von 16 Jahren zu erreichen. Und: Noch ist die Steuerung etwas hakelig. Eines ist jedenfalls sicher: *Severance: Blade of Darkness* hat das Zeug zum Hit und blutrünstige Genre-Liebhaber sollten sich den November dick im Kalender anstreichen, dann nämlich erscheint die lustige Monster-Metzelei.

Christian Sauerteig



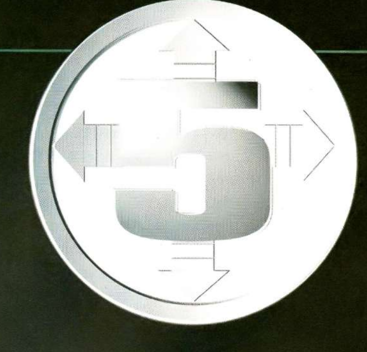
Selbst mit Feuer speienden Drachen müssen Sie es bei Severance aufnehmen. Und das nur mit einem Schwert in der Hand ...



Aushängeschild des blutigen Action-Adventures sind die Kampfszenen. Hier greift der Held mit vorgehaltenem Schild an.

» Viel versprechend! Grafisch starkes und verdammt blutiges Splatter-Movie. «

Vertrieb: **Codemasters**	Entwickler: **RebelAct**
Genre: **Action-Adventure**	Erscheint: **November 2000**



gewinnt!

Werben Sie jetzt einen neuen Abonnenten für PC Action und Sie erhalten gratis **„The Dome Games“**. Das sind **fünf** Top-PC-Spiele in einer Packung.

Anstoss 2 Gold: Die Fußball-Trainer- & Management-Simulation, die alles hat: sogar die integrierte Erweiterung *Anstoss 2 - Verlängerung*.

Civilization II ist der verbesserte Nachfolger des legendären Civilization, mit dem das Genre der Strategie-Aufbausimulation, geschaffen wurde.

Mechcommander: Im Original-*BattleTech*-Universum schlüpfen Sie in die Rolle eines Commanders, der eine Battle-Mech-Einheit aufbaut, trainiert und steuert.

Monopoly: Einen Bankirrtum zu Ihren Gunsten können wir Ihnen nicht versprechen, aber dafür viele Stunden Spielspaß mit der 3D-Version von *Monopoly*.

N.i.c.e. 2 bietet nicht nur eine realistische Rennsportsimulation, sondern als Extramodus auch Arcade-Fun mit skurrilen Tunings wie z. B. Nagelkanonen.



PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

❐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM (DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 139,20/Jahr; ÖS 909.-/Jahr)

❐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr, ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur innerhalb Deutschland und nur für PC Action CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„The Dome Games“ (Art.-Nr. 2032)

Lieferung erfolgt, solange Vorrat reicht

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ **Bequem per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❐ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PA 22

Wände in Ego-Shootern verhalten sich oft wie manche Besucher einer Spielemesse: Sie blockieren saudoof den Weg. Red Faction bietet demnächst eine Lösung für dieses Problem: Mit der richtigen Knarre machen Sie aus einer Sackgasse flugs einen Durchgang.

Seit uns Werbefuzzis erzählen, in Cornflakes-Packungen steckten so genannte Frühstückscerealien, glauben viele Menschen vermutlich, der Verzehr von Maisflocken schenke ihnen ewige Jugend, mehr Potenz und beständige Glückseligkeit. Ein ähnliches Phänomen existiert in der Spielebranche. Entwickler denken sich wohlklingende Fachbegriffe aus, um der Presse zu imponieren. Da kommt uns *Red Faction* mit seiner Geo-Mod-Technologie gerade recht, haben wir uns gedacht. Doch oh Wunder, es steckt ja tatsächlich einiges dahinter: Der Spieler kann bei diesem Ego-Shooter eine künstliche Welt in bislang unerreichtem Maß verändern. Mit einigen schweren Waffen ist es möglich, Löcher in Wände zu schießen, um sich so einen zusätzlichen Weg zu bahnen. Der Spieler zerstört ganze Räume, indem er Stützpfeiler der Decke wegsprengt – was die daran befindlichen Feinde wenig freut. An einer Stelle müssen Sie einen Lavastrom umleiten, um in den nächsten Level zu gelangen, an einer anderen gilt es, die Eisschicht eines zugefrorenen Sees zu knacken.

Einsatz im U-Boot

Dass bei *Red Faction* im Prinzip alles weggebröselt werden kann, was bei „drei" nicht auf den Bäumen ist, hat für den Wohnzimmer-Helden auch Nachteile. Die Entwickler führten eine Szene vor, bei dem der Spieler ein kleines Haus als vermeintliche Deckung nutzte. Dieses stand allerdings nicht sehr lange, da ein Gegner es mit einem stationären Geschütz in Bauschutt verwandelte. Der Hauptdarsteller hatte keine andere Wahl, als den Typen an der Kanone auszuschalten. Anschließend konnte sich der Spieler des Geschützes bedienen und die restlichen Feinde erledigen. Außergewöhnliche Gerätschaften gibt es auch in Form von sechs Vehikeln, die Sie

Der Berserker



Fakten
- Sechs benutzbare Fahrzeuge
- 20 Levels
- Zerstörbare Levels
- Realistische Physik
- Leveleditor
- Mehrspielermodus

Action steht bei Red Faction im Mittelpunkt. Hier feuert der Spieler mit dem Maschinengewehr auf eine Gruppe von Sicherheitskräften.



Mit dem Raketenwerfer ist es möglich, Löcher in Wände zu ballern und diese als Durchgänge zu benutzen (oben). Der Held (links) beobachtet von einem Lüftungsschacht aus zwei Wachen. Wenn er jetzt ein Scharfschützengewehr zur Hand hätte ...

Realistische Physik: Der Sanitäter wird von der Wucht der Explosion durch die Luft geschleudert.

in der Cockpitperspektive benutzen können. Besonders interessant scheinen das schwer gepanzerte Bohrfahrzeug, das sich selbst durch härtestes Gestein einen Weg bahnt und ein U-Boot, mit dem sich Gewässer erkunden lassen. Entwickler Volition, bekannt durch Flugakrobatik à la *Freespace* und *Descent*, schickt den Spieler aber selbstverständlich auch per Kampfgleiter in luftige Höhen. Gezeigt haben die Entwickler ferner nette physikalische Spielereien. So zersplittert Glas sehr realistisch, je nachdem, in welchem Winkel ein Geschoss einschlägt. Wer mit dem Raketenwerfer mehrfach senkrecht in die Luft ballert und etwas wartet, erlebt nach wenigen Sekunden die Rückkehr der Projektile. Sie plumpsen einem kurzerhand auf den Kopf, was selbstverständlich gesundheitsschädlich ist.

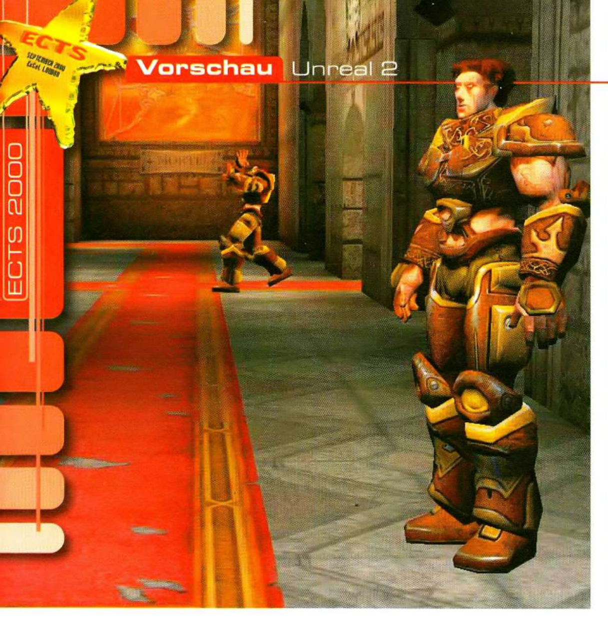
Half-Life als Vorbild

Red Faction macht also häufig „Rumms", man darf als Berserker viel kaputt machen und muss nicht immer laufen. Aber was ist mit dem eigentlichen Spiel? Nun, hier gilt es noch abzuwarten. Die Entwickler wollen auf jeden Fall eine Geschichte erzählen und zwar auf möglichst packende Weise – Vorbild ist dabei *Half-Life*. Volition versetzt Sie ins Jahr 2084, in eine Minenkolonie auf den Mars. Dort rafft eine geheimnisvolle Seuche immer mehr Arbeiter dahin, was der Rest der Belegschaft nicht gerade beruhigend findet. Dummerweise macht aber die Geschäftsleitung keine Anstalten, etwas dagegen zu unternehmen und der Spieler wird zum Initiator einer Rebellion. Leider ist es nicht so einfach, dem Unternehmens-Chef die Meinung zu geigen, weil dieser eine ganze Armee an Sicherheitsleuten beschäftigt. Sind Sie gut genug, die Aufrührer erfolgreich zum Ziel zu führen?

Harald Fränkel

» Erfahrene Entwickler und gute Ideen: Red Faction ist ein echter Geheimtipp. «

Vertrieb: **THQ**
Entwickler: **Volition**
Genre: **Ego-Shooter**
Erscheint: **1. Quartal 2001**





Liebe auf den ersten Blick

Als wir die neue Grafikengine für Unreal 2 sahen, war es Liebe auf den ersten Blick. Unreal 2? Bestätigen wollte das bei der ECTS zwar keiner offiziell, doch wir liefern Ihnen trotzdem den Beweis.

Fakten
- Deutlich aufgebohrte UT-Engine
- Charaktere aus über 3.500 Polygonen
- Skeletal-Animations-System

Blickkontakt: Selbst die Augen des Charakters sind animiert.

Sehr versteckt, und zwar beim Stand von Rage Software, entdeckten wir überraschenderweise zwei Rechner, auf denen Demos der verbesserten *Unreal Tournament*-Engine liefen. Rage, unter anderem bekannt durch *Incoming*, verkaufen dafür seit kurzem die Lizenzen. Eine Demo zeigte eine Art Kirche, in der zwei Polygon-Krieger wie bei einem Prügelspiel diverse Schläge und Kicks präsentierten; die andere eine rasante Kamerafahrt durch einen Außenlevel mit schneebedeckten Bergen, majestätischen Bäumen und idyllischen Seen.



Anhand dieses speziellen CTF-Levels bekamen wir einen Eindruck vom Detailgrad der Landschaftsdarstellung. Der Boden ist nicht mehr nur flach, sondern weist zahlreiche Erhebungen auf.

Letztes Update

Angestachelt von den beeindruckenden Bildern recherchierten wir und siehe da: Dieses nach Jay Wilburs (Epic) Aussagen letzte Update der *UT*-Engine muss Grundlage für den Nachfolger des Ego-Shooters *Unreal* sein. Dafür sprechen folgende Gründe: *Unreal 2* wird bekanntlich nicht von Epic entwickelt wie der Vorgänger, sondern von Legend Entertainment. Diese Softwareschmiede greift üblicherweise auf bereits vorhandene Engines zurück, statt sie selbst zu programmieren. Das war schon bei *Wheel of Time* so, das auf einer „älteren" Version der *UT*-Engine basierte. Epic kündigte ferner an, erst Ende nächsten Jahres wieder eine neue Engine für ein vollkommen neues, eigenes Spiel zu präsentieren. Logische Konsequenz: Die Entwicklung von *Unreal 2* wird auf diesem letzten Update der *UT*-Grafikroutinen basieren.

Animierte Finger

Sicher ist, dass es bis dato für kaum ein PC-Spiel eine derart aufwendige 3D-Engine zu sehen gab. Wir befragten Wilbur natürlich zu technischen Details. Demzufolge bestehen die Figuren aus drei- bis fünfmal so viel grafischen Bausteinen, so genannten Polygonen (über 3.500) wie üblich. Ein *UT*-Charakter weist 800, Ragnar aus *Rune* oder Julie Strain (*Heavy Metal: F.A.K.K.²*) je 1.200 Vielecke auf. Dementsprechend detailliert ist auch die Körperdarstellung. Bei *Unreal 2* sind sogar jeder Finger, das Gesicht und die Augen samt Iris und Pupille animiert. Wenn der Charakter die Augen rollt, um ein Ziel zu fixieren, sind winzige Äderchen erkennbar – Wahnsinn!

Berg und Tal

Auch die Umgebungsgrafik ist sehr viel polygonreicher als alles bisher Dagewesene. Dies wird durch das von Nvidias GeForce- und ATI-Radeon-Grafikkarten unterstützte Hardware-T&L ermöglicht, das der CPU einen Teil der aufwendigen Polygon-Berechnung abnimmt. So ist zum Beispiel eine viel realistischere Geländedarstellung möglich. Hügel können nun statt aus 100 aus über 1.000 Polygonen bestehen und wirken erstmals wirklich weich und rund. Ein weiteres Sahnestück ist Skeletal-Animations, ein flexibles Animationssystem, das nur noch ein Achtel des Speichers benötigt. Musste früher jeder einzelne Schritt und Schlag berechnet werden, muss man heute nur noch Start- und Endpunkt einer Bewegung festlegen – der Rest wird automatisch berechnet. Die Spielfigur besteht nun nicht mehr aus einer vorberechneten Oberfläche, sondern besitzt quasi ein Skelett mit festen Körperpunkten zur Animationsberechnung, die nicht nur einen schnelleren, sondern auch einen realistischeren Bewegungsablauf ermöglichen.

Christian Sauerteig

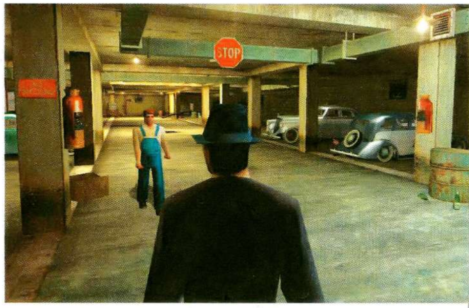


Berg und Tal: Dank T&L sind realistischere Landschaften möglich.

» Das muss man gesehen haben! Die Vorfreude auf Unreal 2 ist sicher gerechtfertigt. «

Vertrieb: **Infogrames**	Entwickler: **Legend**
Genre: **Ego-Shooter**	Erscheint: **noch nicht bekannt**

Brave Buben kommen in den Himmel, böse Buben überall hin. Getreu diesem Motto dürfen Sie sich Anfang nächsten Jahres in Mafiakreisen hochdienen.



Tommy in der Tiefgarage: Er soll ein geklautes Auto abholen und es überführen, ohne von den Bullen erwischt zu werden.

Wir schreiben das Jahr 1928. Tommy ist Taxifahrer in einer fiktiven Stadt namens Lost Heaven. Er liebt seinen Job nicht gerade – aber irgendwie muss er schließlich seine Brötchen verdienen. Eines Tages springen zwei Mafiosi nach einem Banküberfall in sein Auto und beschwatzen ihn, mal eben als Fluchtwagenfahrer einzuspringen. Nun, genau genommen wird Tommy letztendlich von den beiden Begleitern des Gangster-Duos überzeugt, die zufälligerweise Smith & Wesson heißen und deren Läufe ein leicht ungutes Gefühl erzeugen. Tommy gibt demzufolge sein Bestes, sehr viel Gas, liefert den Bullen eine wilde Verfolgungsjagd, hängt sie ab – und beeindruckt damit seine zwielichtigen Passagiere. Ihre Bitte, doch künftig für die Familie Salieri zu arbeiten, kann er einfach nicht abschlagen: Es winken Wein, Weib und Gesang und nebenbei ein Einkommen, das nicht unwesentlich über dem eines Droschken-Kutschers liegt.

Riesige Spielwelt

Der Spieler schlüpft bei *Mafia* in die Rolle von Tommy und

Blutiger Bandenkrieg

Fakten

- Baller- und Rennspiel
- Über 20 Quadratkilometer Spielfläche
- 20 Missionen
- 60 authentische Oldtimermarken
- Elf authentische Waffen
- Rund 30 begehbare Gebäude

Man braucht kein Arzt zu sein, um diesen Screenshot zu interpretieren: Dieser Mann hatte wohl keinen Herzanfall.

erlebt dessen zehnjährige Laufbahn vom Klein-Ganoven zum Mafioso. Er kann die rund 20 Quadratkilometer große Stadt zu Fuß erkunden, die Bimmelbahn benutzen oder einen von 60 authentischen Oldtimertypen mopsen und damit herumdüsen – wobei stets die Verfolgerperspektive für Überblick sorgt. In den Straßen herrscht reger Verkehr und Passanten bevölkern die Bürgersteige. Damit Wolkenkratzer, Millionärsvillen, Hafenabschnitte, Industriegebiete, ländliche Randbezirke und selbst Slums möglichst wirklichkeitsgetreu die 30er-Jahre widerspiegeln, wälzten die Entwickler, die sich mit *Hidden & Dangerous* einen Namen gemacht haben, etliche Geschichtsbücher. Über 30 Gebäude sind begehbar und spielen bei den etwa 20 Missionen auch eine wichtige Rolle. Dass Aufträge bei einem Titel namens *Mafia* nicht darin bestehen, sechs Eier aus dem Tante-Emma-Laden zu holen, kann sich jeder selbst denken: Sprengstoffanschläge, Schmuggel, Schutzgelderpressung oder Autodiebstahl sind des Verbrechers Profession. Da dem PC-Besitzer nicht nur die Polizei im Nacken hängt, sondern auch die mit den Salieris konkurrierende Familie von Don Morelli, dürfte er sicher einiges zu tun bekommen. Und noch sicherer erscheint, dass dieses Spiel nicht gerade als Betthupferl für Kinder geeignet ist …


Die vielen Fußgänger und der dichte Verkehr hauchen Lost Heaven eine Menge Leben ein.



Sie können die Stadt jederzeit verlassen und in ländlichen Außenbezirken herumdüsen.

Der Pate stand Pate

Dass Mafia grafisch sehr viel Potenzial hat, zeigen bereits die Screenshots. Ein Beispiel für die Detailverliebtheit: Durch Einschusslöcher in Wänden scheint sogar Licht! Vom eigentlichen Gameplay war bei der ECTS allerdings noch nichts zu sehen: Die Macher wollen aber eine Mischung aus *Driver* und *GTA 2* schaffen, eine spannende Hintergrundgeschichte im Stil des Films *Der Pate* erzählen und zahlreiche Nichtspielercharaktere integrieren, mit denen Sie sich unterhalten können. Ein gewisser Vincenzo stattet Tommy vor einem Auftrag mit Waffen aus, wobei reale Colts, Molotow-Cocktails, Schrotflinten oder Maschinenpistolen im Angebot sind. Für Anschläge aus dem Hinterhalt gibt es selbstverständlich auch das obligatorische Scharfschützengewehr. Notfalls kann sich der Protagonist mit einem Messer, Fausthieben und Fußtritten wehren. Ein Mehrspielermodus für bis zu 16 Spieler via Netzwerk und Internet bietet die üblichen Varianten Death-Match, Last Man Standing und Capture the Flag sowie ein klassisches Autorennen. Wem's etwas sagt: An Fahrzeugen finden sich z. B. ein Ford T von 1927, ein Mercedes 500 K (1933) oder Pontiac Silver Streak (1935). Alle Wagen sollen sich in puncto Fahrverhalten, Höchstgeschwindigkeit und Robustheit unterscheiden.

Harald Fränkel

» Eine Mischung aus Driver und GTA 2 in hübscher Optik – kann da was schief gehen? «

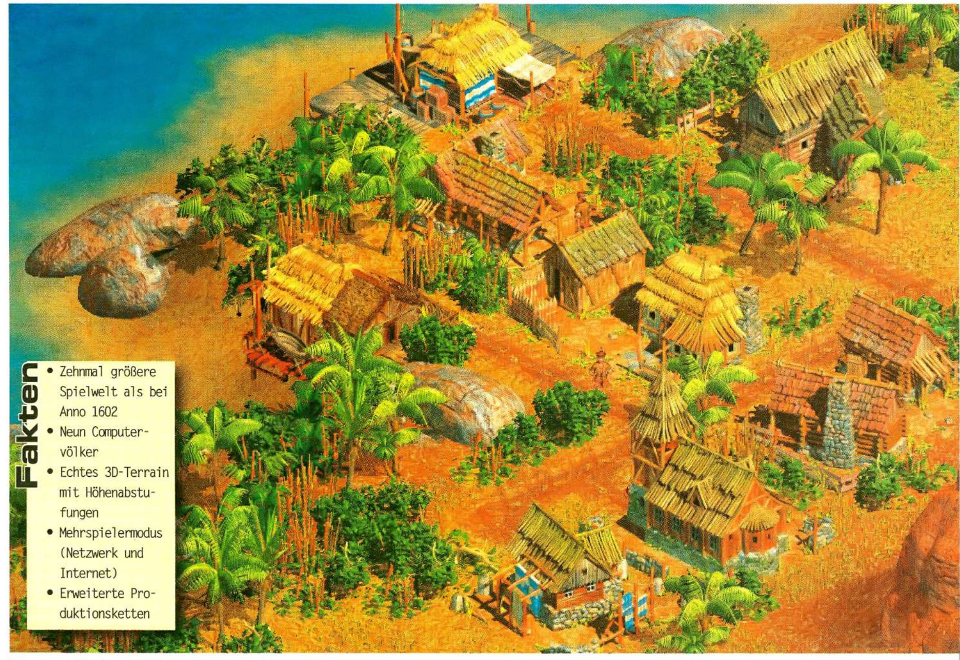
Vertrieb: **Take 2**	Entwickler: **Illusion Softworks**
Genre: **Actionspiel**	Erscheint: **1. Quartal 2001**

Auf zu neuen Ufern

Über eine Million Käufer machten den Aufbaustrategiehit Anno 1602 und dessen Add-On zum meistverkauften PC-Spiel Deutschlands. Bei der Messe durften wir uns von den Vorzügen des von immens hohen Erwartungen begleiteten zweiten Teils überzeugen – und wurden nicht enttäuscht ...


Wie Anno 1602 garniert auch dessen Nachfolger wichtige Ereignisse mit wunderschönen Zwischensequenzen.

Wer hinter dem Namen *Anno 1503* einen simplen Aufguss mit ein paar lapidaren Neuerungen erwartet, der irrt. Denn der zweite Teil ist ein völlig neues und eigenständiges Spiel. Sowohl grafisch als auch inhaltlich hat sich einiges getan und nicht zuletzt die Jahreszahl hinter dem *Anno* verdeutlicht den „Aufbruch in eine neue Welt" – so auch der Untertitel des zweiten Teils. *Anno 1503* spielt im 16. Jahrhundert, dem Zeitalter der Auflehnung und Renaissance, und bietet somit auch geschichtlich mit der Zeit nach der Entdeckung Amerikas einen höchst interessanten Hintergrund. Wie bereits *Anno 1602* stellt auch dessen Nachfolger eine Kombination aus Wirtschaftssimulation und Aufbaustrategiespiel in Echtzeit dar. Der Spieler macht sich nach wie vor mit einem vorgegebenen Volk von Pionieren auf die Reise, um die neue Welt zu erkunden. Und die ist riesig, genau genommen zehnmal (!) so groß wie die des Vorgängers. Vom gewaltigen Kontinent bis zum winzigen Eiland kann alles besiedelt werden, was irgendwie auf dem Seeweg zu erreichen ist. Ihre Aufgaben dabei sind genauso vielfältig wie beim Vorgänger, doch um einiges anspruchsvoller. Neben der Entdeckung neuer Landstriche, dem Aufbau von Dörfern und



Fakten
- Zehnmal größere Spielwelt als bei Anno 1602
- Neun Computervölker
- Echtes 3D-Terrain mit Höhenabstufungen
- Mehrspielermodus (Netzwerk und Internet)
- Erweiterte Produktionsketten

Die verschiedenen Klimazonen werden äußerst ansprechend dargestellt. Hier eine südliche Siedlung nahe Afrika.



Dieses neue Handelsschiff verlässt gerade voll beladen den Heimathafen.

Siedlungen sowie der Befriedigung der Bedürfnisse aller Einwohner durch florierenden Handel wollen auch diplomatische Beziehungen aufgebaut und gepflegt werden. Ferner müssen Sie militärische Aktionen gegen die neun Eingeborenenstämme oder die bis zu fünf Computergegner planen.

Die Eingeborenenvölker, zu denen unter anderem Mauren, Azteken und Eskimos zählen, haben in unterschiedlichen Lebensräumen ihr Zuhause gefunden und bereichern die *Anno*-Welt nicht nur durch ihr exotisches Aussehen, sondern auch durch ihre individuellen Bau- und Lebensweisen. Das Besondere an den Computerspielern ist, dass diese über ein eigenes Persönlichkeitsprofil verfügen, das Sie zu Spielbeginn festlegen können. Von freundlich-kooperativ bis hin zu aggressiv-offensiv können Sie die Marschroute für die gegnerischen Völker bestimmen.

Land in Sicht

Anno-Veteranen werden auf den ersten Blick Gewohntes entdecken, die Farbgebung und Menüstruktur wurde im Wesentlichen beibehalten und das ist auch gut so. So werden sich eingefleischte Spieler des Vorgängers genauso rasch zurechtfinden wie Neueinsteiger, denen die komfortabel einfache Bedienbarkeit entgegenkommt. *Anno 1503* basiert übrigens nicht auf derselben Grafik wie der erste Teil. Max Design entwickelte eine völlig neue Engine, die die Spieldarstellung auf einem echten 3D-Terrain mit zoom- und drehbaren Höhenabstufungen ermöglicht. Vor allem der abwechslungsreichen Geographie mit ihren verschiedenen Klimazonen kommt dies zugute, da das gesamte Spielgeschehen sehr viel detaillierter und ansehnlicher dargestellt wird. Nicht nur die herumwuselnden Einwohner sehen sehr viel realistischer als bei *Anno 1602* aus. Auch die Gebäude sind um einiges größer geworden und nun noch detailreicher ausgearbeitet. Außerdem werden die Häuser nun nicht mehr so streng an einem Raster ausgerichtet, sondern fügen sich harmonisch in das mittelalterliche und lebendige Stadtbild ein.

Bäckereien sind für die Nahrungsversorgung Ihrer Bevölkerung das A und O. Kornfeld und Mühle sichern eine schnelle Produktion.

Auf sie mit Gebrüll

Auch an die Entdecker mit einer ausgeprägten militärischen Ader wurde bei der Weiterentwicklung gedacht: Ein neu konzipiertes Kampfsystem bietet reichlich Spielraum für die Umsetzung von Eroberungsfeldzügen. Besonders viel Wert wurde außerdem auf die Weiterentwicklung der Computerintelligenz gelegt. In den Bereichen Kampf, Handel und Diplomatie gehen diese sehr viel überlegter zu Werke, was aber natürlich auch mit dem vom Spieler anfangs gewählten Persönlichkeitsprofil zusammenhängt. Alle kleinen Neuerungen von *Anno 1503* aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen, doch es gibt reichlich. So ermöglicht beispielsweise die Kombination verschiedener Produktionsketten die Herstellung zahlreicher neuer Bedarfsgüter. Neue Schiffstypen gestatten nicht nur einen sehr viel umfangreicheren Handel, sondern bieten auch ganz neue Möglichkeiten bei den im ersten Teil etwas spärlich abgefrühstückten Seekämpfen. Auch wenn *Anno 1503* erst im Frühjahr 2001 erscheinen soll, hinterließ die uns präsentierte Beta-Version schon einen exzellenten Eindruck. Vor allem die Grafik hat einen gewaltigen Sprung gemacht. In den nächsten Monaten muss noch an Spiellogik und -balancing gearbeitet werden, doch wenn dies genauso gut gelingt wie bei *Anno 1602*, erwartet uns ein weiterer Aufbaustrategiehit aus dem Haus Max Design und Sunflowers. Viel schief gehen kann eigentlich nicht.

Christian Sauerteig

» Absolut hitverdächtig! Konsequente Weiterentwicklung des Megahits Anno 1602. «

Vertrieb: **Sunflowers**
Genre: **Strategie**
Entwickler: **Max Design**
Erscheint: **1. Quartal 2001**



TESTS ■ TIPPS ■ TUNING

DAS HARDWARE-MA

GAZIN FÜR PC-SPIELER


PC Games
Hard
DAS HARDWARE-MA



TESTS ■ TIPPS ■ TUNING
ware
GAZIN FÜ
IELER
PC Games
Hardware
TESTS ■ TIPPS ■ T
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
Einführungspreis
DM 5.-
PlexWriter CD-RW Seite 28
Die neue Brenner-Referenz
3D-Power gratis Seite 76
Die besten Tipps für Voodoo & Co.
3D-GRAFIKKARTEN
8 neue Beschleuniger im Test
Die Gewinner, die Verlierer
3D-Features für jeden verständlich erklärt Seite 42
DIE ZUKUNFT DER 3D-GRAFIK
Wie GeForce und Voodoo5 die Spielewelt revolutionieren
PREMIERE
- Intel Celeron 600 MHz
Die neue Einsteiger-CPU 33
- Vampire: Die Maskerade
Rollenspiel mit Edelgrafik 68
- Hango Personal Jukebox
100 Stunden MP3 30
- Heavy Metal F.A.K.K.²
Spiele-Feature des Monats 60
- Marktüberblick Motherboards
Die Referenz-Hauptplatinen 36
3D-POWER GRATIS
150 NEUE TREIBER!
Voodoo3
SideWinder-Software
Sound Blaster Live!
GeForce 256
TOP-DEMOS
VIDEOS
TOOLS
GIGAHERTZ!
AMD fährt schweres CPU-Geschütz gegen Intel auf 34
schriftenhandel.

Wertungs-system

Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Action

Dark Projekt 2 - The Metal Age	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Ritual Entertainment
Starlancer	Digital Anvil
Unreal Tournament	Epic Games
Wheel of Time	Legend

Adventure

Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Outcast	Infogrames
Deus Ex	Eidos
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Die Sims	Maxis
European Air War	Microprose
Falcon 4.0	Microprose
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Gun Ship!	Microprose
USAF	Jane's

Sport

FIFA 2000	Electronic Arts
Euro 2000	Electronic Arts
Links LS 2000	Access Software
NBA Live 2000	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Age of Empires 2	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Moon Project	Topware
Homeworld	Havas Interactive
Jagged Alliance 2	Topware
Starcraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

Driver	GT Interactive
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed: Porsche	Electronic Arts
Superbike 2000	Electronic Arts
Grand Prix 3	Microprose

Rollenspiel

Diablo 2	Blizzard
Everquest	Sony
Planescape: Torment	Interplay
System Shock 2	Looking Glass
Ultima 9	Origin
Vampire: Die Maskerade	Activision

WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 3	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kicker Fußball Manager	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	Microprose
Sim City 3000	Maxis

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

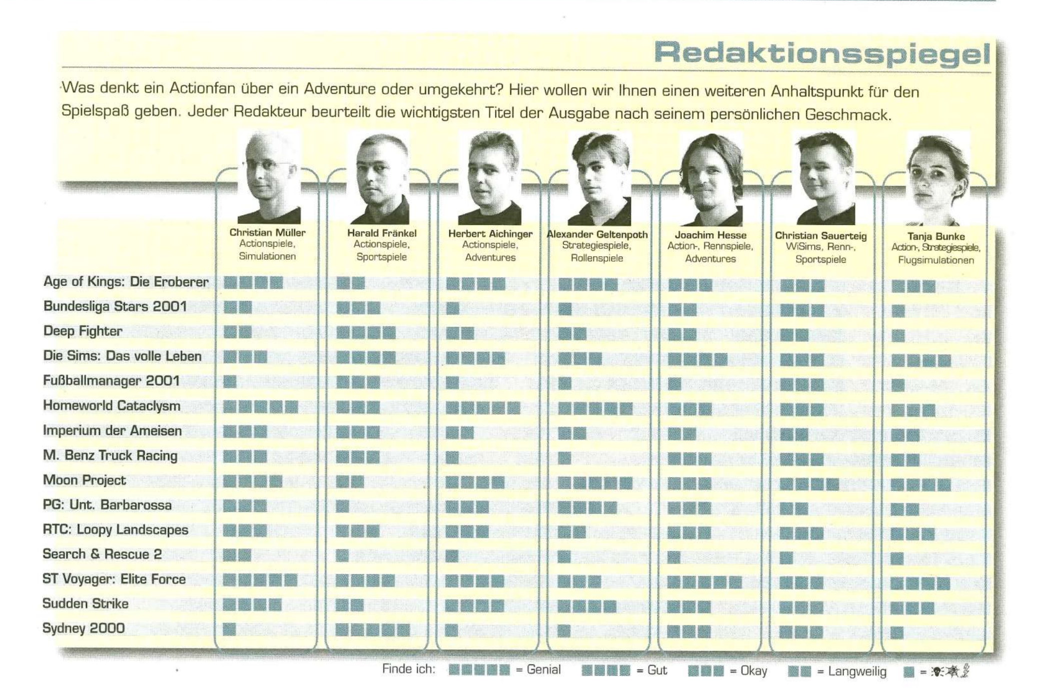
Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	31-40%	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.



Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele	Tanja Bunke Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen
Age of Kings: Die Eroberer	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■
Bundesliga Stars 2001	■■	■■■	■	■	■■	■■■	■
Deep Fighter	■■	■■■■	■■	■■	■■	■■	■
Die Sims: Das volle Leben	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■
Fußballmanager 2001	■	■■■	■	■	■	■■■	■
Homeworld Cataclysm	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■	■■■
Imperium der Ameisen	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■	■■
M. Benz Truck Racing	■■■	■■■	■	■	■■■	■■■	■■
Moon Project	■■■■	■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■
PG: Unt. Barbarossa	■■■	■	■■■	■■■■	■■■	■■	■■
RTC: Loopy Landscapes	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■
Search & Rescue 2	■■	■	■	■	■	■	■
ST Voyager: Elite Force	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■
Sudden Strike	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■
Sydney 2000	■	■■■■■	■	■	■■■	■■■	■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 0.95**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	**93 %**

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Fakten

- 3 unterschiedliche Völker, 3 Kampagnen
- Echtes 3D-Terrain, Sicht- und Schusslinien
- Direkte und indirekte Waffen
- Einheiten aus dem Baukasten
- Einheiten sammeln Erfahrung
- Boden-, Luft- und Seestreitkräfte
- Tunnel selbst graben
- Tag-und-Nacht-Wechsel



Ganz schön neblig, aber die Kämpfe gehen weiter: Mit Raketenwerfern zerstören Panzer die Spinnenbots auf der Anhöhe.

Schilde absorbieren den Schaden von Plasmafeuer und Lasern, aber Raketen und Kugeln durchdringen den Schutz.

Überirdische Erfahrungen

Hassen Sie das nicht auch? Entweder begeistert ein Spiel mit genialer Optik, kränkelt aber dann inhaltlich so vor sich hin oder ist spielerisch erstklassig, gehört dann aber technisch zum alten Eisen. Zum Glück bestätigen auch hier Ausnahmen die Regel ...

Opulente Grafikeffekte, extrem hohe Auflösungen, eine frei wählbare Perspektive und echtes 3D-Terrain – das sind die herausragenden Features des edlen Echtzeitstrategiespiels *The Moon Project*. Neben diesen Highlights, die bereits dem Vorgänger *Earth 2150* Spitzenwertungen bescherten, übersieht man leicht, dass beide Spiele auch in den anderen Bereichen deutlich mehr zu bieten haben, als sonst üblich: An dem ver-


Stichflammen zeigen den Start der nächsten Raketensalve des Helikopters an, die dann zielsuchend den Gegner verfolgt.


Eine Gruppe von fünf bis an die Zähne bewaffneten „Fat Girls" der Lunar Corporation ist in diese UCS-Basis eingedrungen.

So spielt sich Moon Project

Zwei feindliche Stützpunkte sollen in dieser Mission vernichtet werden. Wie langweilig? Von wegen, Ihnen stehen dazu nämlich nur sieben Einheiten zur Verfügung und auf Nachschub können Sie nicht hoffen. Wie soll man das schaffen? Alle 60 Sekunden geht jedoch automatisch ein Meteoritenschauer auf die Position des Kommandofahrzeugs herab ...



Nur wenn das Kommandofahrzeug „Fang" durch einen Schild geschützt ist, hat es eine Chance, an der Basisverteidigung vorbeizuschlüpfen, ohne dass es der Gegner zerstören kann.



Als der Countdown auf Null zählt, erreicht „Fang" das Zentrum des feindlichen Stützpunkts. Jetzt schnell weg, ehe die Meteoriten die eigenen Einheiten gleich auch noch vernichten.



Die ersten Meteoriten schlagen mit verheerender Wirkung in die Gebäude ein. Bereits in 22 Sekunden beginnt der nächste Schauer, also macht sich „Fang" wieder auf den Weg.



Vergleich

Den klitzekleinen Vorsprung vor dem technisch nahezu identischen *Earth 2150* erreicht *The Moon Project* durch das bessere Missionsdesign. Gegenüber *Age of Empires 2* und *Starcraft* können sich die beiden Strategiespiele von TopWare souverän durch ihre mit Abstand bessere Grafik und strategische Vielfalt durchsetzen.

The Moon Project	92%
Earth 2150 v2.0 (abgewertet)	91%
Age of Empires 2	91%
Starcraft	87%

heerenden Krieg sind immerhin drei Parteien beteiligt. Die United Civilized States (UCS), die Eurasische Dynastie (ED) und die Lunar Corporation (LC) unterscheiden sich nicht nur in der Art ihrer Einheiten, sondern greifen auch auf verschiedene Methoden zurück, um Rohstoffe zu fördern und ihre Basis mit Energie zu versorgen. Gewonnene Ressourcen werden zum Bau neuer Einheiten und Gebäude verwendet, dienen aber auch Forschungsprojekten, die den Einsatz stärkerer Waffen, Chassis' und spezieller Extras ermöglichen. Die ED und UCS

Widerstand nicht möglich: Mobile Artillerie kann die gegnerische Basis der UCS auf große Entfernung zerstören.

setzen neben Heer und Luftwaffe sogar noch Schiffe und U-Boote ein. Jede der drei Kampagnen des Einzelspielermodus' unterscheidet sich schon deshalb in der Spielweise und gerade bei Mehrspieler-Gefechten sorgt dies für zusätzliche Abwechslung.

Projekt „Sunlight"

The Moon Project spielt zeitgleich zu *Earth 2150*. Die Story rankt sich jedoch ausschließlich um ein ehrgeiziges Forschungsprojekt der Lunar Corporation, die vor Jahren ein zurückgelassenes Artefakt einer außerirdischen Rasse auf



Gegen diesen Angriff von Kampfhelikoptern und Panzern haben die beiden Gleiter keine Chance.





Die Schallkanonen der LC beschädigen alle Einheiten im Umkreis und stellen auch für große Armeen eine Gefahr dar.

Im Licht von Feuern und Scheinwerfern sieht die ansonsten öde Mondlandschaft ziemlich abwechslungsreich aus.

dem Mond fand. Wie sich herausstellt, handelt es sich dabei um eine riesige Kanone, deren Zerstörungskraft ausreicht, um die ganze Erde in Schutt und Asche zu legen. Allerdings sind noch Mengen an Rohstoffen und viel Zeit nötig, bis die Wissenschaftler der LC die Waffe einsetzen können. Dummerweise bekommt die UCS Wind von der Sache und landet selbst mit einigen kampfstarken Prototypen auf dem Mond, um die Pläne der LC zu vereiteln. Ungeachtet dessen kümmert sich die ED um den Krieg auf der Erde und schickt erst sehr spät eigene Truppen zum Mond. So finden Sie auch in *The Moon Project* wieder Umgebungen und Klimabedingungen vor, die vom nuklearen Winter bis hin zu Geröllebenen mit Lavaseen reicht. Allerdings überwiegen die mit Kratern übersäten und auf Dauer etwas monotonen Mondlandschaften.

Zu Befehl

The Moon Project hebt sich besonders durch das Design der Missionen von allen vergleichbaren Spielen ab. Natürlich beinhalten viele Aufträge die Vernichtung einer gegnerischen Basis, das Eskortieren



Eine ganze Horde Bomber hat diese gut getarnten Gleiter der Eurasischen Dynastie erspäht und verfolgt sie.



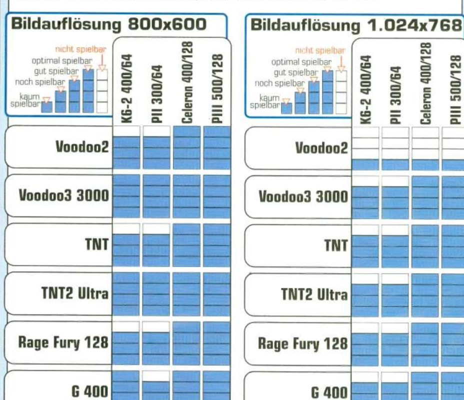
Die getarnten ED-Gleiter sind auf diesem Tunnelboden kaum auszumachen, bevor sie das Feuer eröffnen – jedoch ist es dann meist zu spät.

PRÜFSTAND

The Moon Project

Leistungsmerkmale

The Moon Project ist dank einiger Verbesserungen der Grafikengine noch eine Spur flüssiger als *Earth 2150* v2.0. Selbst auf der Minimalkonfiguration mit einem P200 und 32 MB RAM lässt es sich gut spielen, vorausgesetzt, Sie besitzen zumindest eine halbwegs anständige Grafikkarte (Voodoo3, TNT2 ...).



Grafik

The Moon Project bietet wahnwitzige Auflösungen bis 1.600x1.200 Pixel und darüber hinaus an. Eine höhere Auflösung ist gleichbedeutend mit mehr Details, die dann auch in den kleineren Zoomstufen sichtbar bleiben. Die Übersichtlichkeit bleibt identisch; höhere Auflösungen stellen also keinen strategischen Vorteil dar.



Installation

Für den Einzelspielermodus stehen drei Installationsgrößen zur Verfügung, die zwischen 250 MB, 335 MB oder 560 MB der Festplatte belegen. Bei der Minimalinstallation kommt die Musik direkt von der CD, worunter die Performance geringfügig leiden kann, falls Ihr CD-Laufwerk langsam ist oder Leseprobleme hat.

Pro & contra

- ⊕ Beste Grafik im Genre
- ⊕ Perfekte Steuerung
- ⊕ Unterschiedlichste Missionsziele
- ⊕ Oft verschiedene Wege, eine Mission zu schaffen
- ⊕ Witzige Story und Briefings
- ⊕ Enorme strategische Möglichkeiten
- ⊕ Forschungsstammbaum
- ⊖ Mondlandschaften sind auf Dauer eintönig
- ⊖ Der Sprachausgabe fehlt etwas Abwechslung

Sound & Musik

Die Musik passt sich dynamisch an das Geschehen an und unterstützt die Atmosphäre des Spiels. Soundeffekte beschränken sich thematisch bedingt auf Waffenfeuer und Motorengeräusche. Dabei variiert die Lautstärke je nach Entfernung zur Kamera. Jede Einheit und Partei verfügt über eine unterschiedliche Sprachausgabe, die nach einigen Stunden Spielzeit etwas mehr Abwechslung vertragen könnte.

Mehrspielermodus

Ein eigener Server nach Vorbild des Battle.Nets erlaubt Gefechte mit bis zu 14 Spielern oder KI-Gegnern. Acht unterschiedliche Spielvarianten stehen zur Auswahl. Zudem dürfen Sie Ressourcen und vieles mehr individuell festlegen. Der Version liegen bereits 30 Mehrspielerkarten bei, mit dem Editor lassen sich beliebig viele weitere erstellen, die automatisch an alle Mitspieler vor dem Spielstart verschickt werden.

Steuerung

So umfangreich die Möglichkeiten des Spiels auch sein mögen, die Steuerung ist denkbar einfach zu bedienen. Nur mit der Maus können Sie Kameraposition und Ansichtswinkel verändern, scrollen, zoomen, Einheiten selektieren, Ziele vorgeben, eine Basis errichten und diese verwalten. Innerhalb kürzester Zeit geht die Steuerung genauso leicht von der Hand wie bei veralteten zweidimensionalen Genrevertretern.

eigener Konvois oder die Zerstörung aller feindlichen Einheiten. Aber neben diesen Standardaufgaben werden Sie mit vielen bizarren Situationen konfrontiert. Egal, ob Sie wehrlose, gegnerische Sammler mit Transportschiffen auf die feindliche Basis fallen lassen, Artefakte in verzweigten Tunnelsystemen aufspüren oder einen Konvoi mittels Laserzäunen von Minenfeldern fernhalten, TopWare erreicht mit einigen tiefen Griffen in die Trickkiste, auf was man in diesem Genre kaum noch zu hoffen wagte: Innovative Missionsdesigns, deren unterschiedliche Spielweisen nicht nur für Abwechslung, sondern auch für zusätzlichen Spielspaß und Spannung sorgen. Dabei halten sich die Szenarien mit und ohne eigene Basis, Ressourcenma-



Der unbewaffnete Transporter wirft einen feindlichen Sammler auf einen Kanonenturm, der prompt explodiert. Einem weiteren Sammler ereilt gleich dasselbe Schicksal.

In den teilweise ziemlich engen Tunnels liefern sich die zusammengedrängten Einheiten heiße Gefechte.

Kommentar

Herbert Aichinger

Schon Earth 2150 hat mich zutiefst beeindruckt, und auch bei The Moon Project komme ich aus dem Staunen nicht mehr heraus. Selten erlebt man derart spannende, abwechslungsreiche Missionen, die einen wirklich stundenlang an den Bildschirm bannen. Die grafische Opulenz, die TopWare bei The Moon Project aufbietet, sucht ebenfalls ihresgleichen. Bei diesem genialen Prachtstück kommen Echtzeitstrategen garantiert auf ihre Kosten.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

The Moon Project läutet keine neue Ära der Echtzeitstrategie ein, dafür fallen die Verbesserungen gegenüber Earth 2150 v2.0 zu gering aus. Trotzdem kann die Schlacht auf Erde und Mond in jeder Hinsicht voll überzeugen. Besonders die drei Kampagnen mit höchst unterschiedlichen Aufgabenstellungen in den einzelnen Missionen haben mich mit ihrem Abwechslungsreichtum begeistert. Bei den grandiosen Mehrspieleroptionen ist selbst danach noch ewig für Spielspaß gesorgt.

nagement und Produktion angenehm die Waage.

Ein Fall für die Elite

Über die Forschung können Sie im Lauf des Spiels zwar schlagkräftigere Einheiten produzieren, aber einige Prototypen und Veteranen gleichen technisches Know-how oftmals leicht durch ihre Erfahrung aus, die sie in zahllosen Gefechten gesammelt haben und deswegen immer wieder zum Einsatz kommen. Eliteeinheiten richten mehr Schaden an, sind schneller und verfügen über eine höhere Schussweite. Natürlich lässt sich auch in *The Moon Project* ein Tankrush erfolgreich durchführen, aber taktisch überlegtes Vorgehen führt in der Regel zum gleichen Resultat, nur dass Sie kaum Verluste in Kauf nehmen und deutlich weniger Rohstoffe einsetzen müssen. Sämtliche Waffengattungen und auch stationäre Verteidigungen besitzen mindestens einen Schwachpunkt – wer diesen findet und geschickt ausnutzt, hat mit seinen Gegnern leichtes Spiel. Dazu kommen hinterhältige Angriffe mit den üblichen Massenvernichtungswaffen. Noch zerstörerischer sind Erdbebengeneratoren. Sollte es Ihnen gelingen, ein damit bestücktes Fahrzeug unbemerkt in die feindliche Basis oder in Tunnel darunter zu schleusen, bleibt dort kein Stein auf dem anderen.

Alexander Geltenpoth



Die Schilde der ED-Einheiten absorbieren den Schaden der Elektrokanone, aber die Raketen landen sofort solide Treffer.

The Moon Project

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte mit 8 MB
Grafik:	Direct3D, Glide, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	14 Sp. Netzw., Internet/Spawn Client
CD/HD:	1050 MB/250-560 MB
Internet:	www.moon-project.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 60,-
Hersteller:	TopWare
Veröffentlichung:	September 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Echzeitstrategie**
Testversion:	**Masterversion**
Steuerung:	**sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**92%**
Sound:	**81%**
Mehrspieler:	**92%**
Einzelspieler:	**92%**

» Die Genrereferenz begeistert durch ihre Grafik, strategische Vielfalt und das Missionsdesign. «

Fakten
- Echte 3D-Umgebung im Weltraum
- Frei bewegliche Kamera
- Sieben Schiffstypen mit über 30 Unterarten
- Einheiten nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip
- Umfangreiche Story
- Zahllose Zwischensequenzen

Griff nach den Sternen

Die Borg aus Star Trek gehören zu den faszinierendsten und beängstigendsten Rassen aller SciFi-Galaxien, doch neben den Kreaturen aus Cataclysm verblassen selbst diese Zwitter aus Mensch und Maschine. Mit einer spannenden Story und neuen Feinden findet Homeworld eine fulminante Fortsetzung.



Die Kushan eroberten in *Homeworld* Hiigara, ihren Heimatplaneten, zurück und waren seitdem mit dem Wiederaufbau beschäftigt. Nur die große Aufgabe ließ das ganze Volk an einem Strang ziehen, doch über zehn Jahre später streben die verschiedenen Kiithid, so nennen sich die Klans der Kushan, nach mehr Einfluss und Macht. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Kommandanten eines Minenschiffs, das einem eher unbedeutenden Klan angehört. Doch selbst ein Minenschiff hält weniger nach rohstoffreichen Asteroiden und Gaswolken Ausschau, sondern sucht eher die Radarschirme nach Piraten und anderen Feinden ab, denn die Galaxis ist nach wie vor alles andere als friedlich.

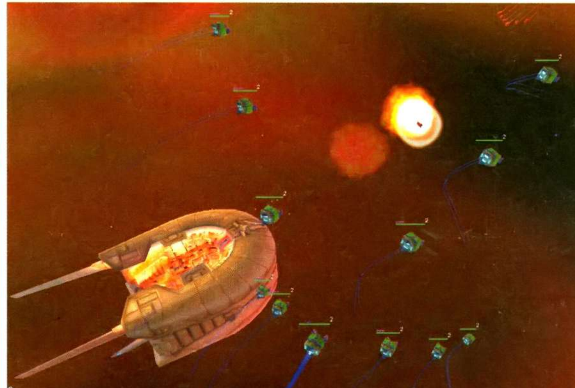


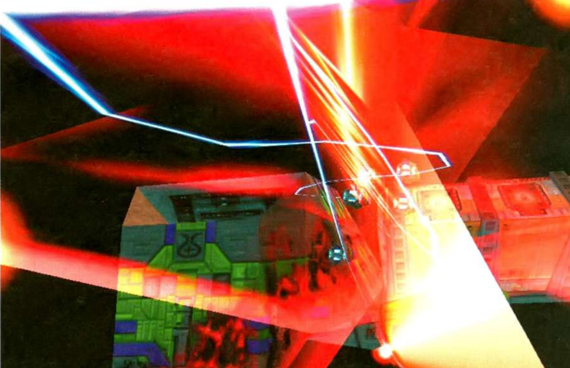
Knapp kann der Jäger dem vernichtenden Energiestrahl des schweren Kreuzers ausweichen und in einem waghalsigen Flugmanöver darüber hinwegfliegen.

Irgendwo dort draußen treiben sogar noch Überbleibsel des alten Imperiums der Taiidan ihr Unwesen, die den Kushan immer noch feindlich gesinnt sind und sogar schon selbst einige Angriffe auf Hiigara unternommen haben. In den Tiefen des Universums schlummert allerdings noch eine viel größere Gefahr. Wie es das Schicksal so will, soll es Ihr Schiff sein, das auf eine uralte und zerstörerische Alienrasse trifft ...

Für die Heimatwelt

Ein kurzes und leicht verständliches Lernprogramm beleuchtet die wichtigsten Facetten des Spiels, erklärt die Steuerung und gibt grundlegende strategische Tipps für den Kampf im Weltraum. *Home-*





Oben: Eine Raumstation der Bentusi wehrt sich verzweifelt gegen den Angriff der infizierten Schiffe. Eine unserer Jägerstaffeln versucht zu helfen. Unten: Dank der spektakulären Grafik werden die Raumschlachten in Lichtspielen gefeiert.



Die strategische Übersichtskarte aus zwei Winkel-Ansichten: Alles Unwichtige wird dabei ausgeblendet, denn nur so ist ein...



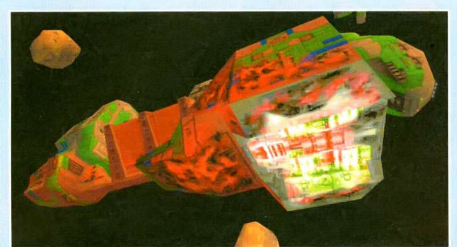
...Blick in die Tiefe des Weltraums möglich und Entfernungen sowie Maßstäbe lassen sich halbwegs akkurat abschätzen.

world-Veteranen können diesen Part getrost überspringen, da sich *Cataclysm* vom Vorgänger spielerisch kaum unterscheidet. Spätestens nach einer halben Stunde sind Sie für den Weltraum gerüstet. Dank der fünf Schwierigkeitsgrade, die die Panzerung und Produktionskosten der eigenen Schiffe modifizieren, bleiben Neueinsteigern frustrierende Erlebnisse erspart und alte Hasen werden optimal gefordert. Das Missionsdesign bleibt von der gewählten Schwierigkeit unbeeinflusst. Da alle Szenarien strikt linear gestaltet sind, macht es kaum Sinn, die einzige vorhandene, wenn auch sehr lange Kampagne erneut durchzuspielen. Hinzu kommt, dass die Gegner in den Missionen kaum über eine eigene KI verfügen, sondern erst aktiv werden, wenn der Spieler einen bestimmten Bereich erkundet. Sobald Sie als Spieler alle so genannten „Trigger", also die Auslöser für bestimmte Ereignisse einer Mission, entdeckt haben, und genau wissen, was anschließend auf Sie zukommt, ist das Szenario langweilig, denn ohne den Überraschungseffekt sind die Probleme in der Regel leicht zu lösen. Richtig Spannung kommt also nur bei unbekannten Missionen auf. Zumindest ist *Cataclysm* meist so fair, dass der Spieler von Anfang an die Chance hat, sich richtig zu verhalten. Trotzdem hilft häufig nur das Laden des

Detailverliebt: Die einzelnen Geschütztürme drehen sich automatisch und nehmen gegnerische Schiffe in Reichweite aufs Korn.

So spielt sich Cataclysm

Die Szenarien sind sehr abwechslungsreich und erzählen neben den zahlreichen Raumkämpfen unter verschiedensten Bedingungen auch eine packende Story. Hier nur ein Beispiel: In der letzten Mission erfassten die Scanner ein Artefakt, das unter Anleitung eines Forschungsschiffs näher inspiziert werden soll ...



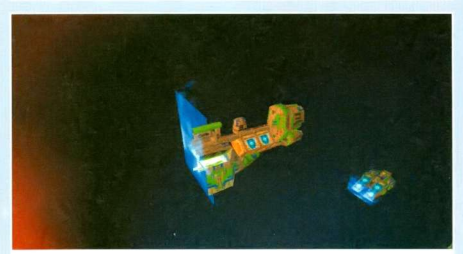
Auf einmal ertönt der Seuchenalarm auf den unteren Decks. Die Mannschaft verliert die Kontrolle über diesen Teil des Schiffs. Bevor der feindliche Organismus das ganze Schiff befallen kann, werden die unteren Decks abgesprengt.



Das Forschungsschiff besteht auf einer näheren Inspektion der abgesprengten unteren Decks. Es verlangt außerdem eine Jägerstaffel als Eskorte. Vorsichtig nähert sich das Forschungsschiff dem verseuchten Teil des Schiffs.



Die ehemals eigenen Schiffe greifen das Minenschiff an, werden aber besiegt. Da taucht eine starke Piratenflotte mit Großkampfschiffen auf, nähert sich ahnungslos den infizierten Schiffen und wird auch assimiliert.



Den ersten kleinen infizierten Jägern kann das Minenschiff noch trotzen, doch dann geht die weit überlegene und ebenfalls befallene Piratenflotte zum Angriff über. Die einzige Rettung ist die Flucht in den Hyperspace.

letzten Spielstands, denn jeder noch so kleine Fehler kostet Sie Schiffe und damit wertvolle Rohstoffe, die Ihnen dann in späteren Missionen fehlen.

Sammelleidenschaft

Wie in den meisten Echtzeitstrategiespielen müssen Sie auch in *Cataclysm* Ressourcen sammeln, um neue Einheiten zu produzieren oder Ihre Basis, in diesem Fall das ehemalige Minenschiff, auf- und umzubauen. Aus Nebeln und Asteroiden schürfen Sammler wertvolle Mineralien. In jeder Mission ist jedoch nur eine bestimmte Rohstoffmenge vorhanden, Sie müssen sich also gut überlegen, was Sie damit machen. Aus Balancing-Gründen ist zwar die Größe Ihrer Flotte limitiert, aber Sie können beliebig viele Ressourcen im Minenschiff für spätere Missionen lagern und sich so



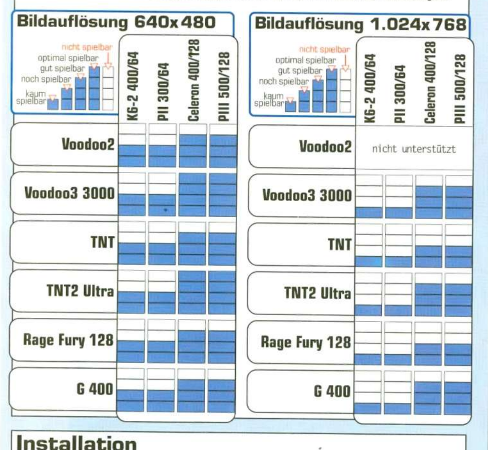
Unweit des Minenschiffs haben unsere Jäger einige Minenleger der Taiidan gestellt. Einer ist bereits den heftigen Angriffen erlegen.

Homeworld Cataclysm

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Grafikengine verschlingt vor allem Prozessorleistung. Welche Grafikkarte Sie verwenden, ist dagegen fast irrelevant. Gerade in den höheren Auflösungen kann der Rechner gar nicht schnell genug sein, da größere Raumgefechte, an denen schon mehr als 100 Schiffe beteiligt sein können, die Frameraten in die Knie zwingen.



Installation

135 MB der Festplatte werden minimal benötigt. Wenn Sie die Vollinstallation durchführen (420 MB), verbessern Sie die Performance aber deutlich.

Sound & Musik

Sämtliche Soundeffekte passen sich nach dem Ort der Kamera an. Wer die Schlachten also aus einer übersichtlichen Entfernung beobachtet, wird niemals das laute Krachen der Explosionen oder die aufheulenden Triebwerke hören. Im Hintergrund wabern dezent sphärische Klänge, sozusagen das Meeresrauschen des Alls. Die Sprachausgabe der englischen Version ist ausgezeichnet. Bleibt nur zu hoffen, dass die Sprecher für die Übersetzung bei *Cataclysm* bessere Arbeit als bei *Homeworld* leisten.

Grafik

Bekanntlich besteht das All aus viel freiem Raum, demnach beschränkt sich *Cataclysm* hauptsächlich auf die Darstellung der Raumschiffe. Diese sind dafür extrem detailliert: In fast filmreifer Qualität drehen und feuern kleine Geschütze automatisch auf Feinde, beschädigte Raumschiffe brennen und zerbersten schließlich in farbenfrohen Explosionen in ihre Einzelteile. Einfach bombastisch.

Steuerung

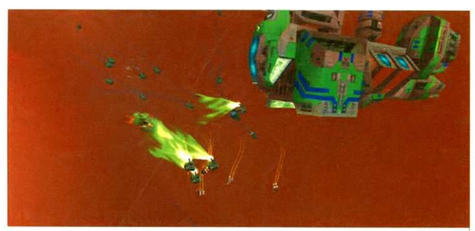
Die Softwareschmiede hat es geschafft, *Cataclysm* eine erstaunlich simple Steuerung zu verpassen, bedenkt man, dass kaum ein anderes Spiel derart viele Möglichkeiten bietet. Selbst die Navigation im Raum ist halbwegs einfach, sogar für Leute, deren dreidimensionales Vorstellungsvermögen zu wünschen übrig lässt. Die Wahl des Kamerastandorts und Ansichtwinkels ist zum Glück extrem leicht. Denn ohne häufigen Wechsel der Perspektive ist ein Blick in die Tiefe des Raums auf einem flachen Bildschirm natürlich unmöglich. Die wenigen wichtigen Tastaturkürzel hat man sich nach spätestens einer halben Stunde eingeprägt.

Pro & contra

- ⊕ Spannende Story mit überraschenden Wendungen
- ⊕ Überzeugende Atmosphäre
- ⊕ Sehr abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Exzellente Grafik mit fein ausgearbeiteten Details
- ⊕ Funktionierende Formationen
- ⊕ Erfahrene Einheiten
- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊖ Nur eine Kampagne
- ⊖ Zwischensequenzen pausieren das Spiel nicht
- ⊖ Lineare Missionen
- ⊖ In der Kampagne kaum echte KI, nur „Auslöser"



Zwei Jägerstaffeln in Klauenformation eskortieren den Träger im Hintergrund, als feindliche Jäger das Minenschiff frontal angreifen.



Noch während feindliche Jäger unsere Flotte angreifen, macht sich eine Gruppe Sammler an die Reparaturarbeiten.

einige strategische Fehlentscheidungen erlauben. Wissenschaftliche Forschungen kosten Sie hingegen nur Zeit, allerdings sind oft zusätzliche Module für Ihr Hauptschiff nötig. Welche neuen Technologien zur Verfügung stehen, ist von der Mission abhängig. Wie schon beim Vorgänger erhalten Sie erst im Lauf der Kampagne die Fähigkeit, größere und schlagkräftigere Kampfschiffe zu produzieren oder die vorhandenen per Upgrade aufzurüsten. Letzteres ist unter Umständen eine riskante Angelegenheit, denn während der Umbauarbeiten sind die Schiffe wehrlos Angreifern ausgeliefert.

Raumgefechte wie in Star Wars

Aus strategischer Sicht stellt der Weltraum besondere Anforderungen an den Kommandanten. Zwar existiert kein Terrain, dafür behindern Meteoritenschwärme und Gasnebel, die nur wenige Scanner durchdringen können, die Sicht. Darüber hinaus erlaubt die

Vergleich

Natürlich lässt sich ein Spiel wie *Cataclysm* schlecht mit regulären Genrevertretern vergleichen, aber einige Vor- und Nachteile finden sich doch: Mit drei Kampagnen, unterschiedlichen Völkern und zahllosen Einheiten aus dem Baukasten ist *The Moon Project* überlegen. *Cataclysm* setzt sich dank seiner leicht verbesserten Steuerung und des wählbaren Schwierigkeitsgrads gerade so gegen den Vorgänger *Homeworld* durch. *Tiberian Sun* kann bestenfalls eine ähnlich gute Atmosphäre bieten, ist aber grafisch weit unterlegen.

Earth 2150 T. Moon Project	92%
Homeworld Cataclysm	90%
Homeworld (abgewertet)	89%
C&C 3 Tiberian Sun	86%



Ionenfregatten besitzen eine sehr schlagkräftige Waffe, aber gegen eine Vielzahl wendiger kleiner Schiffe ist die träge Riesenkanone meist wirkungslos.

Kommentar — Christian Müller

Wenn Sie ein engagierter Echtzeitstratege sind, sollte Cataclysm unbedingt Ihre neue Heimatwelt werden. Neben der guten Story, der langen Spielzeit und der unbestritten erstklassigen Steuerung ist es vor allem die beeindruckende Optik, die Cataclysm so anziehend macht. Ich kann dem Gewusel der imposanten Raumschlachten jedenfalls stundenlang zusehen, den Weltraum zoomen, drehen, hautnah dabei sein oder gottgleich Hunderte von Schiffen dirigieren. Das macht einen Sauspaß!



Im Produktionsmenü erhalten Sie zu jeder Komponente und allen Schiffen eine kurze Beschreibung.

Sobald das Minenschiff mit den Zusatzkomponenten ausgerüstet ist, können Sie Forschungen in den zugehörigen Gebieten vornehmen.

Tiefe des Raums dreidimensionale Manöver und Formationen. Kampfentscheidend ist jedoch vor allem die richtige Wahl der Waffen: Wie in fast allen guten Echtzeitstrategiespielen funktioniert *Cataclysm* nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip, das heißt, eine flinke Jägerstaffel wird leicht mit einer Ionenfregatte fertig, die wiederum zerbläst Drohnenfregatten ohne Probleme, die sich ihrerseits perfekt dazu eignen, feindliche Jäger auszuschalten. Im Gegensatz zu *Homeworld* haben Sie nun unbegrenzt Zeit, Ihre Pläne auszuarbeiten und in die Tat umzusetzen. Denn Sie dürfen die Spielgeschwindigkeit abhängig von der aktuellen Situation in sieben Stufen anpassen und sogar Befehle erteilen, während die Pausefunktion aktiv ist. Allein dadurch gewinnt *Cataclysm* zusätzlich an strategischer Tiefe. Unverständlich ist nur, warum das Spiel während der zahlreichen Zwischensequenzen, die fast jede Mission mehrfach unterbrechen, nicht pausiert, sondern in normaler Geschwindigkeit weiterläuft, unabhängig davon, ob Sie vorher im Zeitraffer oder in Zeitlupe gespielt haben. Einerseits will man die Zwischensequenz sofort abbrechen, um wieder die Kontrolle über seine Einheiten zu erlangen, andererseits wüsste man dann natürlich nicht, wie sich die wirklich interessante Story entwickelt.

Alexander Geltenpoth

Kommentar — Alexander Geltenpoth

Man kann das Rad nur einmal erfinden. Dementsprechend wenig Innovationen bietet Cataclysm im Vergleich zu Homeworld. Vielmehr beschränkten sich die Entwickler auf Detailverbesserungen und entwarfen für die neuen Abenteuer im Homeworld-Universum eine fantastische Story, die grandios in Szene gesetzt ist. Damit ist Cataclysm eine ausgezeichnete Wahl für alle SciFi-Freunde und Echtzeitstrategen, die mal gerne etwas anderes probieren möchten, egal ob Sie den Vorgänger nun kennen oder nicht.

Homeworld Cataclysm

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte mit 12 MB
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	14 Sp. Netzw., Internet/Spawn Client
CD/HD:	500 MB/135-420 MB
Internet:	www.sierra.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Barking Dog/Havas
Veröffentlichung:	Oktober 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

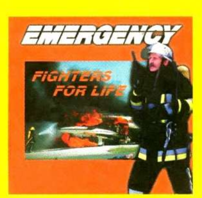
Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Echzeitstrategie**
Testversion:	**Engl. Mastervers.**
Steuerung:	**sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**92%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**91%**
Einzelspieler:	**90%**

» Detailverbesserungen und die spannende Kampagne lassen den Homeworld-Stern erneut erstrahlen. «

Wieso nach Ägypten

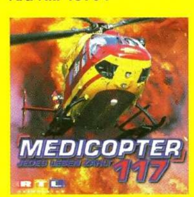
Die Pyramide* gibt's auch bei uns!



Emergency
PC-Strategiespiel
Art.-Nr.: 43704



Jagged Alliance 2
PC-Strategiespiel
Art.-Nr.: 43704

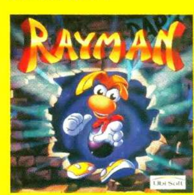


RTL Medicopter
PC-Flugsimulation
Art.-Nr.: 43704

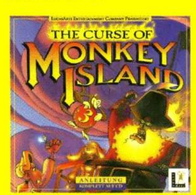




Starcraft
PC-Strategiespiel
Art.-Nr.: 43704



Rayman 1
PC-Jump'n Run
Art.-Nr.: 43704



Monkey Island 3
PC-Abenteuerspiel
Art.-Nr.: 43704

* Pyramide ist eine eingetragene Marke der Aktronic Software & Service GmbH & Co. KG

HIER SIND DIE GUTEN:

ProMärkte:

03044 **Cottbus**
04329 **Leipzig**
04463 **Großpösna**
04509 **Wiedemar**
06124 **Halle-Neustadt** NEU!
06128 **Halle**
06217 **Merseburg**
06449 **Aschersleben**
06766 **Bobbau/Wolfen**
06842 **Dessau-Mildensee**
06886 **Wittenberg**
99734 **Nordhausen**
10365 **Berlin-Lichtenberg**
10365 **Berlin-Lichtenberg**
10719 **Berlin-Charlottenburg**
12055 **Berlin-Neukölln**
12277 **Berlin-Marienfelde**
12351 **Berlin-Gropiusstadt**
12619 **Berlin-Hellersdorf**
13187 **Berlin-Pankow**
13357 **Berlin-Wedding**
13405 **Berlin-Reinickendorf**
13597 **Berlin-Spandau**
14473 **Potsdam**
14624 **Dallgow**
14778 **Wust/Brandenburg**
15230 **Frankfurt/Oder**
16225 **Eberswalde**
16356 **Eiche**
17036 **Neubrandenburg**
17489 **Greifswald**
28207 **Bremen-Hastedt**
28259 **Bremen-Huchting**
28277 **Bremen-Kattenturm**
38820 **Halberstadt**
38300 **Wolfenbüttel**
38855 **Wernigerode**
39104 **Magdeburg**
39326 **Hermsdorf**
39576 **Stendal**
67059 **Ludwigshafen-City**
67065 **Ludwigshafen-Rheingönheim**
67346 **Speyer**
67549 **Worms**
68161 **Mannheim-City**
68163 **Mannheim-Neuostheim**
68519 **Viernheim**
68789 **St.-Leon-Rot**
69115 **Heidelberg-City**
69123 **Heidelberg-Pfaffengrund**
70173 **Stuttgart**
74076 **Heilbronn**
76185 **Karlsruhe**
78054 **VS-Schwenningen**
79194 **Gundelfingen**
82166 **Gräfelfing**
94315 **Straubing**
84030 **Landshut**
90429 **Nürnberg-Muggenhof**
90482 **Nürnberg-Mögelsdorf**
92637 **Weiden**
93051 **Regensburg**
94032 **Passau**
94469 **Deggendorf**
95326 **Kulmbach**
95615 **Marktredwitz**

MakroMärkte:

08056 **Zwickau** NEU!
09111 **Chemnitz**
09247 **Röhrsdorf**
09456 **Annaberg-Buchholz**
01589 **Riesa**
22525 **Hamburg-Stellingen**
22869 **Schenefeld**
24768 **Rendsburg**
26789 **Leer**
30519 **Hannover-Döhren**
42651 **Solingen**
40878 **Ratingen**
42853 **Remscheid**
44623 **Herne**
46395 **Bocholt**
49074 **Osnabrück**
67433 **Neustadt an der Weinstraße**



ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

Überraschungsangriff

Mit einem schweren Geschütz wie Sudden Strike hat wohl so richtig niemand mehr gerechnet. Nun erscheint es plötzlich auf der Bildfläche und räumt mit ein paar eingefahrenen Gewohnheiten bei Entwicklern und Spielern gründlich auf ...



Seit *Dune 2* und *Command & Conquer* haben wir eine Menge Echtzeitstrategiespiele gesehen, die alle ein und denselben Grundmuster folgten: in einer Basis eine starke Streitmacht aufbauen und anschließend – etwas vereinfacht ausgedrückt – den Gegner damit überrennen. *Sudden Strike* ist anders. Auf den ersten Blick sieht es zwar mit seinen isometrischen Karten aus wie ein herkömmliches Echtzeitstrategiespiel, doch es verzichtet schon mal völlig auf die Aufbauphase. Stattdessen gibt Ihnen das Programm für jede Mission ein festes Kontingent von Streitkräften an die Hand, mit dem Sie auskommen müssen. Für einen gefallenen Soldaten oder einen zerschossenen Panzer können Sie keinen Nachschub produzieren. Dafür gewinnen Ihre Einheiten mit der Zeit an Kampferfahrung und nutzen diese auch für die nachfolgenden Aufträge.

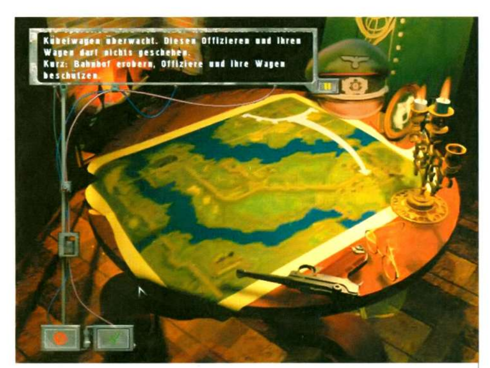
Geschichte für alle

Sudden Strike spielt im Zweiten Weltkrieg und versetzt Sie abwechselnd in die Lage der Briten, Franzosen, Russen, Deutschen und Amerikaner. Drei umfangreiche Kampagnen beleuchten das historische Geschehen aus der Sicht der westlichen Alliierten, der Deutschen und aus russischer Perspektive. Oft bilden geschichtliche Ereignisse wie die Landung der Alliierten in der Normandie oder der Kampf um Stalingrad den Hintergrund für ein Szenario, ohne sich jedoch sklavisch an die realen Daten zu halten. Für die Entwickler stand von Anfang an fest, dass historische Erbsenzählerei nicht den Spielspaß überlagern darf. Bei aller Liebe zum Detail, die sich unter anderem beispielsweise bei den exakt den historischen Originalen nachempfundenen Einheiten zeigt, steht zu jeder Zeit die Benutzerfreundlichkeit und ein möglichst spannendes, forderndes Gameplay im Vordergrund. Weltkriegsfetischisten, Möchtegern-Generäle und Ewiggestrige sind schon aus diesem Grund

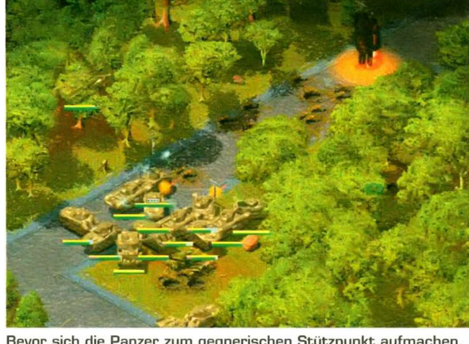
Fakten

- Historische Szenarien aus dem 2. Weltkrieg
- 3 Kampagnen
- 36 Einzelmissionen
- 22 Mehrspielerkarten
- bis zu 12 Spieler
- 2D-Iso-Grafik
- bescheidene Hardware-Anforderungen

Durch den Blitzangriff eines einzigen Bombers zerstört man den gegnerischen Bahnhof und schneidet dem Feind einen Nachschubweg ab. Auch die gegnerischen Truppen werden durch das Bombardement stark in Mitleidenschaft gezogen.



Anhand von ausführlichen Einsatzbesprechungen erhalten Sie am Kartentisch Anweisungen für Ihre Mission.



Bevor sich die Panzer zum gegnerischen Stützpunkt aufmachen, lassen sie durch gezielte Schüsse die Minen hochgehen.

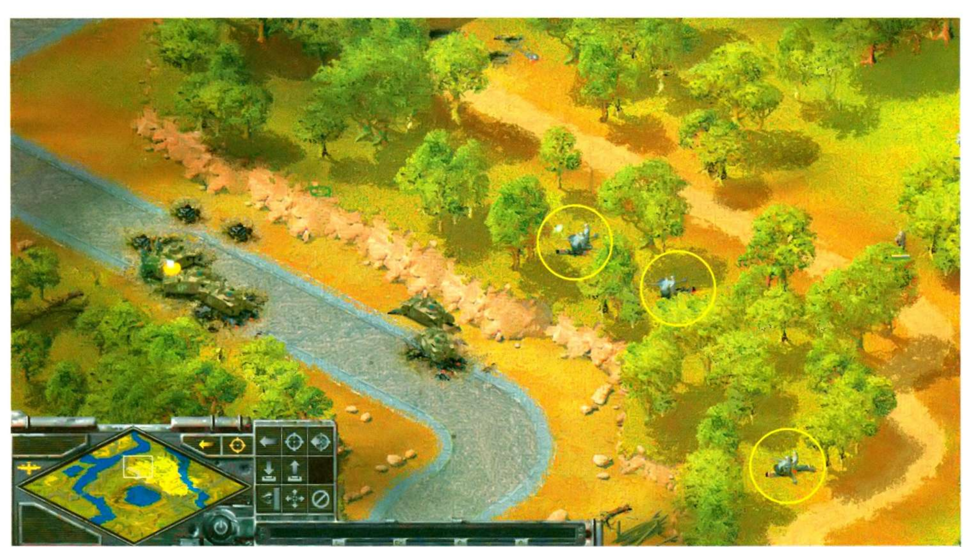
bei *Sudden Strike* an der falschen Adresse. Das Spiel verherrlicht den Krieg nicht, sondern zeigt lediglich dessen strategische, taktische Seite.

Aufklärungsarbeit

Im Vergleich mit anderen Echtzeitstrategiespielen sind die Karten für die *Sudden Strike*-Szenarien ungewöhnlich groß ausgefallen. Entsprechend vielseitig sind die Möglichkeiten und Herausforderungen, die sie dem Spieler bieten. Mal gilt es, dem Gegner durch Bombardieren von Brücken und Bahnhöfen den Nachschub abzuschneiden oder mit Fernraketen seine Munitionsbunker in die Luft zu jagen, mal darf man mit Fallschirmspringern ins feindliche Hinterland vordringen und die Front von hinten her aufrollen. Oft machen einem dabei heimtückische Minenfelder oder gut im Wald versteckte Panzerabwehrkanonen zu schaffen, die die eigenen Truppen in kürzester Zeit völlig vernichten können. Die Erkundung des Geländes durch Aufklärungsflugzeuge und das Aussenden kleiner Infanterie-Verbände ist



Unsere Flugzeuge setzen in einem Blitzangriff Fallschirmspringer über einer verschneiten russischen Stadt ab.



Ein Hand voll gut versteckter Panzer-Abwehrkanonen kann mühelos einen ganzen Panzer-Verband vernichten.

Sudden Strike

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Sudden Strike stellt recht bescheidene Anforderungen an die Hardware. Selbst wenn Dutzende von Einheiten den Bildschirm bevölkern, geht sogar ein betagter PII 300 mit 64 MB RAM nicht in die Knie. 3D-Beschleuniger-Hardware ist für *Sudden Strike* nicht vonnöten. Lediglich in der höchsten wählbaren Auflösung (1.024 x 768) können schwächere Rechner etwas ins Stocken geraten.

Bildauflösung 1.024x768

nicht spielbar
optimal spielbar
gut spielbar
noch spielbar
kaum spielbar

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2	nicht unterstützt			
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				



Sound & Musik

Angesichts der realistischen 3D-Soundeffekte hat man fast das Gefühl, sich wirklich auf einem Schlachtfeld zu bewegen. Naheliegend und der Atmosphäre zuträglich ist, dass die am Krieg beteiligten Nationen alle so reden dürfen, wie ihnen der Schnabel gewachsen ist: Russen reden russisch, Amis englisch und so weiter. Die über 60 Minuten *Sudden Strike*-Musik sind im CD-Audio-Format abgelegt und orientieren sich stilistisch am Vorbild *C&C*.

Steuerung

Die Steuerung von *Sudden Strike* erfordert keine lange Einarbeitungszeit; wer bereits *C&C* oder einen seiner Abkömmlinge gespielt hat, findet sich sofort zurecht. In der Regel genügt die Maus mit ihren beiden Tasten. Einfach- und Doppelklick für die meisten Manöver; es ist jedoch auch möglich, Einheiten zu Gruppen zusammenzufassen und per Hotkey zu aktivieren.

Installation

Das Programm-Setup bietet zwei Installations-Optionen an: die „normale" Variante mit 106 MB und die Vollinstallation, die auf Ihrer Festplatte 316 MB beansprucht.

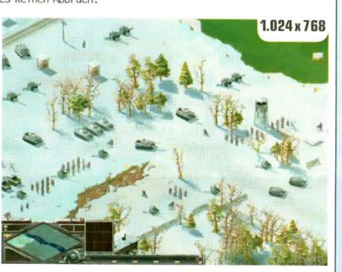
Pro & contra

- ➕ Strategisch anspruchsvoll
- ➕ Einsteigerfreundlich durch gute Übungsmissionen
- ➕ 3 umfangreiche Kampagnen à 12 Missionen
- ➕ 36 Einzelmissionen
- ➕ 22 Mehrspielerkarten
- ➕ Einfache Steuerung
- ➕ Vielzahl authentischer Einheiten
- ➕ Realistische Sichtweiten der Einheiten
- ➖ Kleine, manchmal unübersichtliche Einheitendarstellung
- ➖ Isometrische Karten nicht dreh-/zoombar
- ➖ Pathfinding manchmal nicht optimal

Grafik

Sudden Strike bietet die Auflösungen 640x480, 800x600 und 1.024x768 an. Die Entscheidung fällt hier nicht leicht. Während die Einheiten bei 640x480 einigermaßen gut zu erkennen sind, ist der Überblick über die Karte doch sehr eingeschränkt. In 1.024x768 überblickt man zwar das Terrain gut, dafür schrumpfen die Infanterie-Einheiten auf Stecknadelgröße und sind manchmal in Wäldern kaum mehr zu erkennen. Die Karten sind weder dreh- noch zoombar, dreidimensionales Terrain dürfen Sie ebenfalls nicht erwarten. Dem Spielspaß tut dies keinen Abbruch.







Die Fallschirmspringer werden in wenigen Minuten die Straße gegen feindliche Panzer verminen.

demnach unerlässlich. Während die wehrlosen, über dem Gelände kreisenden Aufklärungsflugzeuge unter Umständen zur leichten Beute des Gegners werden, können sich die Infanteristen vorsichtig durch Wälder an den Feind herantasten, dabei gleichzeitig Minen räumen und möglicherweise sogar gegnerische Geschützstellungen erobern.

Wo ist meine Einheit?

Richtig interessant wird *Sudden Strike* jedoch erst durch die enorme Vielfalt der verfügbaren Einheiten, die dem Spieler eine ungeheure Bandbreite an Handlungsmöglichkeiten bieten und zugleich auf dem Bildschirm für die nötige Atmosphäre sorgen.

Jede Einheit hat ihre eigene, genau festgelegte Sichtweite und damit nur einen begrenzten Wirkungskreis. Mit ein paar Tricks kann man hier jedoch oft nachhelfen: Fügt man beispielsweise seinen Infanteristen einen Offizier mit Fernglas hinzu, erhöht sich die Sichtweite der ganzen Truppe. Einen besseren Überblick über das Gelände erhält man zudem durch das Besetzen von Wachtürmen.

Die meisten Einheiten sind wie ihre realen Vorbilder zudem nicht unbegrenzt einsatzbereit. Sie müssen nachgeladen oder repariert werden. Hierbei leisten die unverzichtbaren Versorgungs-LKWs unschätzbare Dienste. Sie sind auch vonnöten, wenn es gilt, an Flussufern Pontonbrücken für die Überquerung zu errichten oder schwere bemannte Geschütze an der Anhängerkupplung ins Einsatzgebiet zu karren.

Jede Nation verfügt über ihre ureigenen Waffensysteme; seien es nun die Katyusha-Raketenwerfer der Russen, die berüchtigten „Stalin-Orgeln" und die berühmten T-34-Panzer oder auf deutscher Seite der schwere Kampfpanzer „Tiger", der VW-Kübelwagen oder das BMW-Motorrad.


Vergessenen Reiche
Baldur's Gate II
Schatten von Amn
Zügle Deinen Zorn, spar Deine Kraft
und leg Deinen Urlaub
auf Oktober.
Besonderen Dank an das Team von AMIGO
BioWare Corp
Interplay
Official TSR Licensed Product
Black Isle Studios

Vergleich

Sudden Strike hat mehr strategischen Tiefgang als *C&C* und ist einsteigerfreundlicher als der harte Brocken *Panzer General*. *Dark Reign 2* verfügt sicher über die progressivere Engine, ähnelt jedoch mit seiner Aufbau-Komponente im spielerischen Ansatz mehr *C&C*.

Sudden Strike	87%
C&C 3: Tiberian Sun	86%
Dark Reign 2	85%
Panzer General Barbarossa	81%


Die Landschaften der Sudden-Strike-Karten sind ungewöhnlich detailliert und realistisch.

Feld, Wald und Wiese

Das Gelände, auf dem die Schlachten ausgetragen werden, wirkt abwechslungsreich und sehr detailliert. Wälder, kleine Dörfer, weitläufige Industrieanlagen, Herrenhäuser – es gibt fast nichts, was es in *Sudden Strike* nicht gibt. Sämtliche Gebäude können von den Soldaten als Unterschlupf oder Hinterhalt genutzt, aber auch bis auf die Grundmauern zerstört werden. Auch auf dem Terrain hinterlassen die einschlagenden Granaten und Bomben tiefe Krater. Trotzdem bleiben der Detailverliebtheit ein paar (verschmerzbare) Grenzen gesetzt: Die unterschiedlichen Untergründe Sand, Wiese, Straße und Schnee haben keine Auswirkungen auf das Verhalten der Fahrzeuge. Darüber hinaus verschwinden die Infanteristen oft fast bis zur Unsichtbarkeit im Wald; trotzdem bleiben sie für den Feind erkennbar und werden meist sofort unter Beschuss genommen.

Kleine Probleme haben die Einheiten auch manchmal mit dem Pathfinding: gibt man ihnen nicht sehr kurze Wegstrecken vor, weichen sie zuweilen eigenmächtig von ihrer Route ab und marschieren schnurstracks ins nächste Minenfeld. Ist das kleine Manko jedoch bekannt, lässt es sich leicht umgehen und beeinträchtigt den Spielspaß nur noch unwesentlich.

Herbert Aichinger


Suchbild: Wo ist meine Infanterie? Ohne Markierung sind die kleinen Soldaten auf dem Gelände kaum zu erkennen.

Kommentar – Alexander Geltenpoth

Anstelle von Aufbau und Ressourcenmanagement ist in Sudden Strike nur die richtige Taktik entscheidend, wodurch ein actionreicheres und damit auch spannenderes Echtzeitstrategiespiel gewährleistet ist. Einzig die Auswirkungen der unterschiedlichen Terrainarten auf die Fortbewegung der Einheiten und echte 3D-Landschaften habe ich vermisst, davon abgesehen bietet Sudden Strike alles, was das Strategenherz begehrt.

Kommentar – Herbert Aichinger

Der Name ist Programm: Sudden Strike geriet wirklich zum Überraschungsangriff auf das Echtzeitstrategie-Genre! Ein bislang völlig unbekanntes russisches Entwicklerteam schafft es mit diesem Spiel auf Anhieb, die „Großen" Westwood & Co. das Fürchten zu lehren. Der Verzicht auf die Aufbau-Komponente und der begrenzte Vorrat an Ressourcen verstärken die strategische Seite des Spiels. Sudden Strike besticht durch Detailreichtum und hohen Anspruch. Die Missionen verlangen dem Spieler schon einiges ab und geben viel Raum, die optimale Taktik auszutüfteln. Sehr gelungen!

Sudden Strike

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	12
CD/HD:	359 MB/106 MB
Internet:	www.suddenstrike.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Fireglow/CDV
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Tolles Spiel, bei dem man statt auf den Tank-Rush ganz auf Taktik und Köpfchen setzen muss. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Dt. Version 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	83%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	87 %

Heute schon den Mund verbrannt?

Zu heiß für Warmduscher und Pizzarandliegenlasser. Zwischen Erfolg und Pleite entscheidet nicht nur die Speisekarte.

Man nehme:

viele stimmungsvolle Grafiken
1 intuitive Benutzeroberfläche
5 Computergegner
10 Kampagnen in den Metropolen der Welt
zig Missionen, im Schwierigkeitsgrad abhängig von der Spielweise





50 unterschiedliche Figuren, darunter neu: Laufburschen Polizei und Kriminelle
100 verschiedene Gebäude, jetzt auch Bahnhof, U-Bahn, Gefängnis, Hauptquartier, uva
100e von Bewohnern pro Stadt, jeder einzelne mit Wohnung, Arbeit und Lieblingspizza
ca.80 verschiedene Zutaten für leckere Pizzen
100 und mehr Möbel für die ideale Einrichtung
freie Standortwahl für Filialen und Lagerhäuser

... würze mit aggressiver Werbung, gebe etwas Lieferservice hinzu und schmecke das Ganze mit einer Prise schwarzem Humor ab.

Nach Belieben garnieren mit Bestechung, Razzien, Entführung, Schießereien und hinterlistigen Aktionen.



avalon vertriebs GmbH

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 -557 20 00 (1,21 DM/60 Sek.) • Internet: http://www.software2000.de



Gut getarnt bleibt die Stabheuschrecke regungslos stehen, als eine Schwadron Soldaten die Wespen angreift.



Einige hungrige Wespen sind in den Bau eingedrungen und haben sogar schon die Kammer der Königin erreicht.

Ausgekrabbelt

Ameisen können seit jeher mit ihrer gewaltigen Kraft und dem hoch entwickelten Staatssystem nicht nur Entomologen begeistern. Mit Imperium der Ameisen ergibt sich nun die Möglichkeit, mehr über das Insektenkollektiv zu erfahren und es sogar selbst zu steuern.

Gottesanbeterinnen gehören zu den gefährlichsten Räubern, gegen die sich die Ameisen verteidigen müssen.

Eine Ihrer Hauptaufgaben liegt in der Verwaltung und Organisation des Kollektivs. Ein Ameisennest ist kein wildes Durcheinander, sondern streng in Räume unterteilt, die unterschiedlichen Zwecken dienen. Besetzte Wachräume stärken die Verteidigung, Baumaterial und die ganze Nahrung wird in Lagern aufbewahrt, die Königin legt in einem eigenen Gemach alle Eier, die dann im Brutsaal reifen, bis schließlich im Schlüpfsaal neue Ameisen das Licht der Welt erblicken. In weiteren Räumen werden Pilze gezüchtet oder Blattläuse als Nutztiere gehalten. Grundsätzlich müssen Arbeiterinnen die beiden Rohstoffe – Nahrung und Baumaterial – von außen in den Staat transportieren. Ohne Baumaterial können Sie keine neuen Räume anfügen und der Ameisenhaufen verfällt langsam, weil der Unterhalt bestehender Räume Ressourcen verschlingt. Fehlt es jedoch an Nahrung, verhungern Ihre Ameisen spätestens im Winter. Sie müssen also einen steten Strom frischer Ressourcen sicherstellen und für die kalte Jahreszeit einen Vorrat anhäufen.

Unzivilisierte Wildnis

Damit Ihre Arbeiterameisen im Wald ungestört Pilze, Zweige und Blätter sammeln können, sollten einige Soldaten sie ständig bewachen. Allerlei Käfer, Stabheuschrecken, Gottesanbeterinnen und auch räu-

berische Wespen trachten den wehrlosen Arbeiterinnen nach dem Leben. Nur Kriegerameisen können diese Gefahren bannen und mit den erlegten Feinden sogar die Nahrungsvorräte aufstocken. Lassen Sie jedoch zu viele militärische Einheiten, wie Soldaten, Nahkämpfer und Artilleristen, schlüpfen, frisst Ihnen die Armee die Fühler vom Kopf. Das Kriegsgeschäft macht anscheinend sehr hungrig, denn es ist schon ein ganzes Heer der selbstständig agierenden Arbeiterinnen nötig, um ein paar Abteilungen Soldaten zu ernähren. Sind die Streitkräfte jedoch nicht zahlreich genug, könnten Sie entscheidende Gefechte gegen stärkere Gegner wie ganze Wespenschwärme verlieren und von den Rohstoffen abgeschnitten werden. Mitunter verfallen die ansonsten furchtlosen Untertanen dann sogar in Panik und flüchten kampflos, wenn sie einen überlegenen Feind in die Zangen nehmen sollen.



Nur in großer Überzahl haben Ameisen eine Chance im Kampf gegen die Gottesanbeterin.

Fressen und gefressen werden

Optisch zeigt sich *Imperium der Ameisen* von seiner besten Seite: Alle Insekten sind liebevoll animiert und die Umgebung ist abwechslungsreich und malerisch gestaltet. Die Engine erlaubt Drehungen und Zoomen, Sie können die Kamera also ganz nach Ihren Wünschen positionieren, was aber gar nicht nötig ist, denn das 3D-Terrain ist meist flach, so dass höchst selten Hügel die Sicht versperren. Im Ameisenhaufen hingegen ist die Kamerasteuerung zu umständlich, um ein paar simple Räume und Gänge darzustellen, die nur dreidimensional erscheinen, aber niemals in Stockwerken angeordnet sind. Ein Wechsel zwischen Oberfläche und Ameisenbau dauert selbst auf schnellen Rechnern einige Sekunden, in denen Sie nichts machen können, Ihre Gegner aber weiterhin aktiv sind. Zum Glück ist das nicht so schwer wiegend, denn die meiste Zeit beobachten Sie ohnehin das wilde Treiben auf der Oberfläche und dirigieren die Kriegerschwadronen. Letzteres ist gar nicht so einfach, da potenzielle Beutetiere häufig so ruckartig hin- und herwuseln, dass selbst der Angriffsbefehl schwer fällt. Als echter Motivationskiller entpuppt sich jedoch vor allem das zufallsbestimmte Räuberaufkommen. So kann es Ihnen durchaus passieren, dass plötzlich eine ganze Horde Feinde über Ihren Bau herfällt und jeden Widerstand zerschlägt, nach einem Neustart in der gleichen Mission zur gleichen Zeit aber alles friedlich bleibt. Das mag ja realistisch sein, aber der Spielspaß bleibt dabei oft auf der Strecke. Ganz allgemein ist der Schwierigkeitsgrad selbst in der einfachen der drei Einstellungsmöglichkeiten zu hoch angesetzt und steigt zu schnell an, so dass einen schnell die Lust verlässt. Dieses Manko betrifft natürlich nicht den Mehrspielermodus, in dem Sie mit bis zu acht Spielern gegeneinander antreten können.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Im Vergleich zur Konkurrenz schneidet *Imperium der Ameisen* recht schlecht ab. Die Umsetzung der an sich innovativen Spielidee hinkt gewaltig. Mit nur einer Kampagne, einem schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgrad und Mängeln in der Steuerung kann man sich eben nicht mit den Genregrößen messen. Immerhin ist *Imperium der Ameisen* zumindest optisch und mit seiner abwechslungsreicheren Spielweise *Force Commander* geringfügig überlegen.

The Moon Project	92%
Populous - The Beginning	84%
Imperium der Ameisen	58%
Force Commander	53%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Imperium der Ameisen sieht zwar niedlich aus, aber dahinter verbirgt sich ein komplexes Strategiespiel. Erst nach ein paar missglückten Spielen lassen sich die ganzen Details erfassen, die das Tutorial nur unzureichend erklärt. Imperium der Ameisen hat durchaus Potenzial, aber kleinere Mängel bei der Steuerung, frustrierende Zufallsereignisse und der hohe Schwierigkeitsgrad ersticken den Spielspaß im Keim.

Imperium der Ameisen

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	570 MB/200 MB
Internet:	www.sierra.de/homepage/game/ameisen
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Microids/Havas
Veröffentlichung:	September 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Testvers. v. August**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**79%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**71%**
Einzelspieler:	**58%**

» Die hohe Schwierigkeit und Zufallsereignisse zerstören den Spaß an dem innovativen Strategical. «

Im Osten nichts Neues

Öde Landstriche, verbrannte Erde und der russische Winter als ewige Drohung – das ist ein Szenario so recht nach dem Geschmack erfahrener Strategiespieler. Ein Jahr nach den Gefechten von Western Assault liefert SSI die Kampagnen für die berüchtigte Ostfront nach.



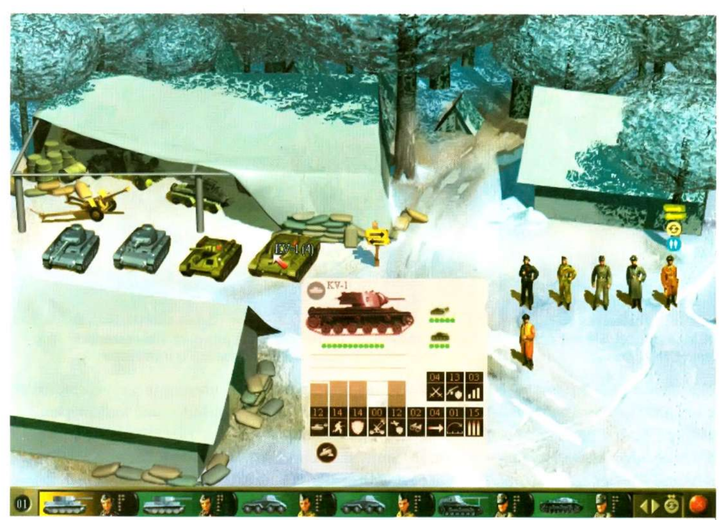
Artilleriefeuer hat die FlaK beschädigt und ausgeschaltet, jetzt lassen wir Bomber diese Stalinorgel zerstören.

Unter dem Decknamen „Operation Barbarossa" führte das Dritte Reich während des Zweiten Weltkriegs den Angriff auf Russland. Der neueste *Panzer General* beleuchtet diesen Feldzug aus rein strategischer Sicht. Zwei Kampagnen spielen Sie aus dem Blickwinkel des deutschen Generalstabs, in den anderen beiden dürfen Sie Russland verteidigen und schließlich auch den Gegenschlag führen. Jede Kampagne endet nach sieben bis 16 Missionen. Von den Fähigkeiten des Spielers hängt ab, welche Missionen nach einem Szenario zur Auswahl stehen. Geschickte Strategen erobern in den deutschen Kampagnen im Optimalfall Moskau und Stalingrad, auf Seite der Russen Berlin. Nach erfolgreichen Missionen erhalten Sie zusätzliche Offiziere, die nun unabhängig von ihrer Erfahrung jeweils nur einen Slot Ihres limitierten Kaders belegen, neue Waffen, manchmal gar einen Prototyp, und Ihr Truppenlimit wird normalerweise angehoben.

Hier kommen Hobby-Generäle auf ihre Kosten: in Ruhe vom Schreibtsich aus den nächsten Zug planen, ganz ohne Action.

Fakten

- 2 russische und 2 deutsche Kampagnen
- Frei wählbare Kameraperspektive
- Erfahrene Offiziere
- Historische Einheiten
- Acht Waffengattungen



Auf dem Feldzug sind den deutschen Truppen einige russische Panzer in die Hände gefallen.

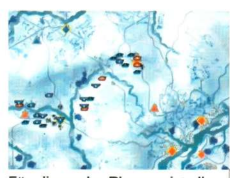
Vergleich

Bereits seit einigen Jahren bewegt sich fast nichts mehr bei den rundenbasierten Strategiespielen, die neuen technischen Möglichkeiten gehen ungenutzt am Genre vorüber. Einzig und allein der Inhalt zählt und hier hat *Jagged Alliance 2* ganz klar die Nase weit vorne. *Age of Wonders* ist dem neuesten *Panzer General* mit schier unendlicher Spielzeit und mindestens ebenbürtiger Spieltiefe überlegen. Im Vergleich zu *Heroes of Might & Magic 3* bietet die *Operation Barbarossa* die interessanteren strategischen Möglichkeiten.

Jagged Alliance 2	90%
Age of Wonders	84%
PG: Operation Barbarossa	81%
Heroes of Might & Magic 3	79%

Planung des Offizierstabs

Bevor Sie eine Mission beginnen, dürfen Sie das Schlachtfeld einsehen und erfahren, welche Aufgaben Ihre Truppen unbedingt erledigen müssen und wie viel Zeit Ihnen dafür bleibt. Wie in allen Teilen der Serie ist eine schnelle und effiziente Kampfstrategie notwendig. Wer sich auf lange Stellungskriege einlässt, hat schon verloren. Mit dieser Erkenntnis im Hinterkopf stellen Sie die Streitkräfte zusammen, wobei die üblichen Waffengattungen berücksichtigt sind: Panzer und Infanteristen eignen sich für schnelle Vorstöße und Zangenangriffe, Aufklärungsfahrzeuge erkunden das Gelände, Bomber knacken bevorzugt Panzer. Artillerie weicht gegnerische Stellungen auf und entmutigt mit Sperrfeuer etwaige Gegenangriffe, Panzerjäger und PaK verteidigen besonders gut eroberte Stellungen, FlaK schützt die eigenen Truppen vor feindlichen Bombern und Jäger dienen als Geleitschutz für die Bomber. Allerdings können Sie Ihre Einheiten auch innerhalb des Truppenlimits nur bis zu einem gewissen Punkt frei aussuchen, weil Ihnen entweder die passenden Offiziere oder Waffen fehlen. So werden Sie als Spieler sanft zur Verwendung aller Waffengattungen gedrängt, was strategisch nicht immer Sinn macht, aber die Realitätsnähe steigert.


Für die grobe Planung ist die Übersichtskarte immer noch eine große Hilfe.

Auf ins Gefecht

Die Operation Barbarossa ist in zweierlei Hinsicht eine strategische Herausforderung: Den Fahrzeugen geht bei den großen Entfernungen öfter der Sprit aus und die russischen Panzer sind den eigenen Fahrzeugen weit überlegen, zumindest bis Sie Panzer vom Typ Tiger als Nachschub erhalten. Davon abgesehen bietet das Spiel allen Veteranen des Vorgängers weder strategische noch technische Innovationen, sondern bestenfalls kleinere Verbesserungen. Wie gehabt werden einzelne versprengte Gegner einfach überrollt, befestigte Stellungen mit Artillerie- und FlaK-Geschützen im Hinterland stellen größere Hindernisse dar. Die unveränderte Steuerung geht nach kurzer Eingewöhnung wieder leicht von der Hand. Erstmals sind in *Barbarossa* Wettereffekte sichtbar, was den optischen Gesamteindruck aber kaum beeinflusst.

Alexander Geltenpoth

Kommentar — Alexander Geltenpoth

Auch ohne großartige Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger stellt die Operation Barbarossa eine strategische Herausforderung dar, die eine Menge Spaß bereitet. Der Schwierigkeitsgrad steigt in allen vier Kampagnen in adäquaten Schritten an, so dass der Spieler optimal motiviert der nächsten Mission und vor allem dem neuen Kriegsmaterial entgegenfiebert. Falls Ihnen Sudden Strike zu actionreich ist, kommen Sie hier vielleicht auf Ihre Kosten. Als besonderes Schmankerl legt Mattel der Verkaufspackung übrigens die Originalversion des ersten Panzer Generals bei.

PG: Oper. Barbarossa

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, 8 MB 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	425 MB/200-380 MB
Internet:	www.ssi-online.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	SSI/Mattel
Veröffentlichung:	September 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Strategie (Runde)
Testversion:	Testbeta v. August
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	73%
Sound:	69%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	81%

» Ordentlich, aber ohne Innovationen: weitere vier Kampagnen für den bekannten Panzer General 3D. «



Die vierte Kampagne des Eroberer-Add-Ons führt Sie auf acht berühmte Schauplätze mittelalterlicher Schlachten.



Feindliche Berber greifen die Burg an, doch die rettenden Truppen nähern sich bereits mit Windeseile dem Stadttor.

Landnahme

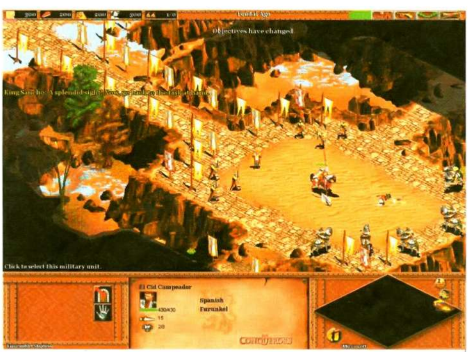
Waghalsige Haudegen vom Schlage des Hunnenführers Attila schienen im Mittelalter Hochkonjunktur zu haben. Nun wird diesen streitbaren Recken ein digitales Denkmal gesetzt ...

Dass es zu *Age of Kings* eine Add-On-CD geben würde, war fast so sicher wie das Amen in der Kirche. Schließlich deckte das Hauptprogramm ja lange nicht alle Aspekte des Mittelalters ab. *Age of Kings: Die Eroberer* folgt demselben Schema wie schon *Der Aufstieg Roms*: Eine stattliche Anzahl höchst professionell designter neuer Kampagnen und Missionen geht mit weiteren reizvollen Zutaten einher: Vier neue Völker (Maya, Azteken, Koreaner und Spanier) mit individuellen Attributen und eigenen Spezialeinheiten ergänzen nun die ohnehin schon beeindruckende Palette der *Age of Kings*-Nationalitäten. Hinzu kommen Feintuning im Gameplay und eine Reihe neuer Spielarten und Kartentypen.

Heldenleben

Die vier Kampagnen lassen die Schicksale historischer Helden auf plastische Weise wieder lebendig werden. Sie fiebern mit, wenn der spanische Freiheitskämpfer El Cid dem Vordringen der moslemischen Mauren Einhalt zu gebieten versucht oder Montezuma sich wiederum gegen die spanischen Konquistadoren in seinem Reich zur Wehr setzt. Eine weitere Kampagne ist den wilden Eroberungszügen

Ein von Türmen und Kämpfern gut geschützter Aztekentempel.



El Cid muss sich erst im Zweikampf bewähren, bevor ihm der König ein Pferd schenkt und ihm seine Truppen anvertraut.

des Hunnen Attila gewidmet, während die acht Missionen der vierten Kampagne wichtige historische Einzelereignisse beleuchten. Hier führen Sie bei Hastings Wilhelm den Eroberer zum Sieg, spielen die Schlacht von Tours nach oder lassen die britischen Langbogenschützen bei Agincourt gegen die Franzosen antreten. Wie schon im Hauptprogramm *Age of Kings* bekommen die Missionen durch eingestreute, an die wahre Geschichte angelehnte Story-Elemente eine Art „Adventure-Touch".

Die Würze im Detail

Wieder wartet das Add-On mit Detailverbesserungen auf. Die Dorfbewohner verhalten sich nun intelligenter; statt nach dem Bau eines Lagers untätig in der Gegend zu stehen, nehmen sie nun den Pickel in die Hand und machen sich im Steinbruch nützlich. Zudem kann man nun mit der Mühle Felder automatisch neu ansäen lassen. Unter den neuen Kartentypen finden sich jetzt auch „echte" Landschaften wie Großbritannien oder Texas, der Heimatstaat der Ensemble Studios.

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Spektakuläre Innovationen werden Sie in Die Eroberer vergeblich suchen. Dafür bekommen Sie vier perfekte Kampagnen, vier perfekt ausbalancierte neue Völker, reizvolle neue Multiplayer-Spielarten, eine verbesserte Künstliche Intelligenz und viele nützliche Verbesserungen im Detail. Fans der Age-of-Empires-Serie werden um Die Eroberer jedenfalls kaum herumkommen.

AoK: Die Eroberer

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Spieler/8 CDs
CD/HD:	280 MB/200 MB
Internet:	www.ensemblestudios.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Oktober 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Engl. Beta 08/2000
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	85%
Sound:	84%
Mehrspieler:	84%
Einzelspieler:	84%

» Keine weltbewegenden Design-Änderungen, aber vier hervorragende neue Kampagnen. «

In Sim-City steppt der Bär: Nur Sim Herbert (links) guckt in die Sterne. Gerüchten zufolge soll es jetzt sogar Außerirdische geben.

Hier tanzen alle Puppen

Haben Sie gesehen? Dagmar tanzt mit Freddy. Das wird Herbert nicht gefallen. Falls Sie zu den hier zu Lande über 100.000 Käufern der Sims gehören, geht der Spaß jetzt richtig los.

Die Journalismus-Karriere fängt ja gut an: „Du bist befördert zum Spielekritiker! Das ist der niedrigste Job, den du kriegen kannst, aber immerhin steht dein Name darunter." So lautet eine Arbeitsplatzbeschreibung aus einem der fünf neuen Berufszweige der *Sims*-Zusatz-CD *Das volle Leben*. Wenn Sie sich zum Kultführer, Popstar, Informations-Guru, Talkshow-Moderator oder Vollzeit-Partygast hochgedient haben, sollten auch die 15.000 Credits für einen Haushaltsroboter kein Problem mehr sein. Wer braucht da schon noch einen Klempner, ein Hausmädchen oder einen Gärtner? Überhaupt stehen über 100 neue Hausratsartikel in den Regalen des Sim-Heimwerkermarkts: einarmige Banditen, Weihnachtsbäume, Rhinozeroskopf-Wandschmuck, 60er-Jahre-Lampen ... eben alles, was man nicht wirklich braucht, aber sich aus unerfindlichen Gründen trotzdem kaufen will. Einer der Höhepunkte ist das Flitterwochenbett Modell „Vibrierendes Herz". Hier können Sie sich auf Wunsch so richtig durchruckeln lassen ... einzeln oder als Gruppe. Sollten schon Kinder im Haus sein, setzen Sie die eben vor die Spielzeugkiste.



Der Tod: Betteln kann helfen.

Das dicke Ende?

Doch das neue Umfeld kann auch fies sein. Zum Beispiel, wenn Sie zu viel mit dem Hobby-Chemie-Labor herumexperimentiert haben und plötzlich als Frankenstein die Wohnung zerlegen oder ein böser Klon von Ihnen entsteht, der Ihre Frau prügelt und beschimpft. Pech auch, wenn Sie einen Hamsterbiss unterschätzt haben und Ihr Sim zu niesen beginnt, hustend von der Arbeit kommt und tot auf den Bärenfell-Vorleger sackt. In solchen Fällen hilft nur noch ein Match Schnick-Schnack-Schnuck mit dem Sensenmann um die arme Seele des Verstorbenen. Vielleicht bekommen Sie ja als grüner Zombie eine zweite Chance. Dann könnten Sie sich auch um die Kakerlaken kümmern, die sich in Ihrer Wohnung eingenistet haben. Ob etwa ein Zusammenhang mit der unscheinbaren Urin-Lache vor dem Barbecue-Grill besteht? Ihre Blase ist eben auch kein Fass ohne Boden. Und wenn Sie mal wieder der Flaschengeist ärgert, Ihre Bekannte Heidi noch mit ihrem Goldfisch schmusen muss, statt Sie zu besuchen, oder Sie von Ihren Nachbarn wegen nicht ganz perfekter Gitarrengriffe ausgelacht werden, dann ziehen Sie eben mit einer neuen Familie in ein anderes Haus. Zum Glück ist *Das volle Leben* nur ein Spiel.

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

So toll ich die Original-Sims auch fand, wurde mir das Alltagsgewusel nach einiger Zeit doch zu monoton. Mit den lustigen Ergänzungen des Add-Ons weht den Sims nun wieder eine frische Brise in die Segel. Die hält zwar auch nicht ewig vor, aber was soll's? Baggert mein Nachbar meine Herzdame an, bekommt er jetzt eben die Macht meiner Voodoo-Puppe zu spüren. Allein das rechtfertigt schon die Investition. Ich soll ein Sadist sein? Hmmm ... Funktioniert die Voodoo-Puppe eigentlich auch bei Lesern?

Die Sims – Das volle Leben

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	P III 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 506 MB/ca. 440 MB (mit Die Sims)
Internet:	www.thesims.com/de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Maxis/EA
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Simulation
Testversion:	Dt. Beta vom 10.8.
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	74%
Sound:	80%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	83 %

» Witziges Add-On, das das Warten auf SimVille (den offiziellen zweiten Teil) erheblich erleichtert «

DIE SIEDLER® IV

Täler, Wiesen, Wälder – einfach grässlich! Denn Morbus hasst alles, was grün ist. So zögert er keinen Moment, das Land der Siedler mit Pilzen und Schattenkraut in eine finstere Einöde zu verwandeln...

Ab Dezember auf PC CD-ROM.



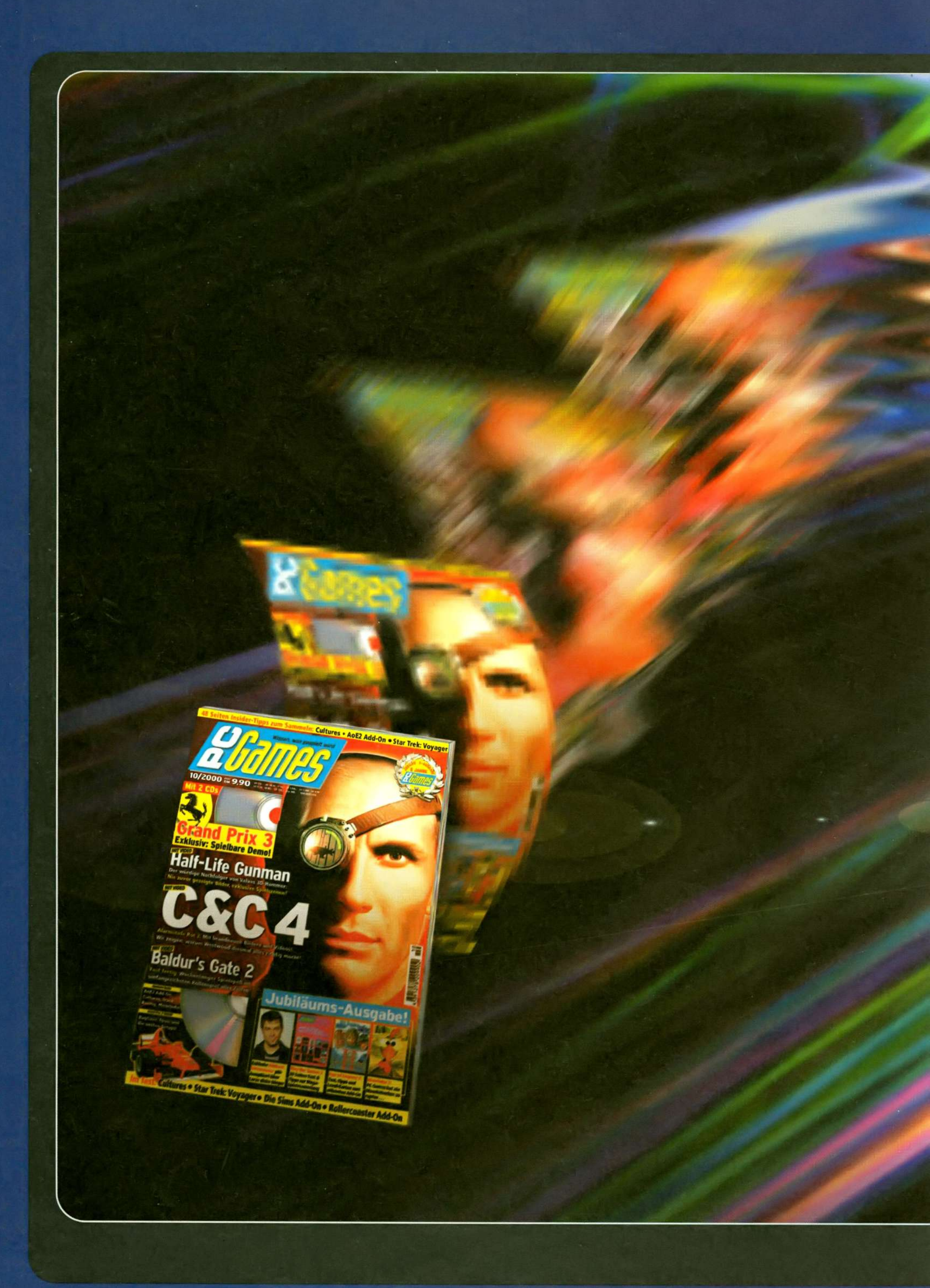
- Aufregende Spiele gegen reale Gegner!
- Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!
- Direkter Spielstart über den Browser!
- Weltranglisten, Foren und Chats!
- Clans, Turniere und Gewinnspiele!
- Infos, automatische Updates, Online-Service!



TM






48 Seiten Insider-Tipps zum Sammeln: Cultures • AoE2 Add-On • Star Trek: Voyager
PC Games
10/2000 DM 9,90
Mit 2 CDs
Grand Prix 3
Exklusiv: Spielbare Demo!
MIT VIDEO
Half-Life Gunman
Der würdige Nachfolger von Valves 3D-Hammer:
MIT VIDEO
C&C 4
Baldur's Gate 2
Jubiläums-Ausgabe!
Im Test: Cultures • Star Trek: Voyager • Die Sims Add-On • Rollercoaster Add-On


TIPPS und TRICKS
STARTSEITE
Startseite
Aktuelles
Special
Vorschau
Test
Tipps & Tricks
Download
Community
Service
Abo-Angebote
MIT VIDEO-TEST
C&C 4
Alarmstufe Rot 2:
Endlich angespielt und rot gesehen!
Gunman
Exklusive Bilder und Videos: Fast fertige Version angetestet!
News
Special
Vorschau
Test
Jetzt **neu!**
Jetzt **online!**
Jetzt **checken!**



Alarm auf der Brücke



Erwischt: Leider ist es Ihnen nicht vergönnt gewesen, die Mission in dem Borg-Kubus abzuschließen. Die Borg haben Sie überwältigt.

Ein nicht gerade freundliches Wesen legt sich gegen Ende mit Ihnen an. Seine Spezialattacken führen leider auch sehr schnell zum Tode.



Das Team der U.S.S. Voyager sucht den Weg nach Hause.

Fakten

- Neun Waffen mit je zwei Feuermodi
- Auf *Quake 3*-Engine basierend
- Acht Missionen, unterteilt in zwei bis fünf Levels
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Original-Synchron-Sprecher
- Multiplayer-Modus gegen Computergegner

PC ACTION GOLD

In den düsteren Weiten des Weltalls gefangen: Welch eine schrekkliche Vorstellung. Immer wieder greifen neue Feinde an, einer grausamer und brutaler als der andere. Doch obwohl Sie weit entfernt von zuhause sind, geben Sie die Hoffnung nicht auf und glauben an sich und Ihr Team. Zusammenhalt ist nun einmal alles.

Durch eine Plasmaeruption gelangt die Voyager in den Delta-Quadranten, 70.000 Lichtjahre von der Erde entfernt. Gefangen in einem Energieschild treffen Janeway, Tuvok und Co. Vorsichtsmaßnahmen und gründen eine Elite-Truppe. Diese soll feindlich gesinnte Rassen abwehren. Zu allem Überfluss wurde die Voyager so schwer beschädigt, dass mit eigenen Mitteln keine Reparatur möglich ist und so bleibt nur die Möglichkeit, auf anderen Schiffen nach Materialien zu suchen. Das erste Reiseziel spricht für einen Borg-Kubus, doch die

Die richtige Waffenwahl

Phaser



Grundsätzlicher Ausstattungstyp, der sich nach Gebrauch selbst auflädt. Nur geringe Feuerkraft, kann jedoch zum Zerstören diverser Stromzufuhren betätigt werden.

Bogenschweißer



Ein gebündelter Energiestrahl erfasst jedes angezielte Wesen und lässt dieses nach kurzer Zeit mit einer strommantelähnlichen Außenhülle vor die Hunde gehen.

Scavengerwaffe



Mit einer sehr hohen Reichweite eignet sich die Scavengerwaffe vorzüglich zum Kampf gegen diverse Gegner. Der Schadenswert gehört zum oberen Feld.

Zusammengesetzter Granatwerfer



Es werden entweder kleine, rollende Granaten in den Raum geschossen oder minenartige dreieckige Objekte verwendet, die sich an allem festsetzen, was angezielt wurde.

Phaser-Kompressionsgewehr



Im ersten Feuermodus kann dieses Gewehr kaum Schaden anrichten. Benutzt man jedoch den zweiten, reichen schon zwei Schuss aus, um tödliche Wunden zu verursachen.

Tetryon-Pulsedisruptor



Der große Bruder der Pulsegun? Winziger Kugelbeschuss im primären und duschstrahlartiger Beschuss im sekundären Feuermodus wehren allerlei Gezücht ab.

Stasiswaffe



Grafisch wirklich gut gehalten, schadensmäßig leider nur Durchschnitt – die Stasiswaffe. Deckt einen kleinen Teil der Umgebung im zweiten Feuermodus ab und hält so die Gegner auf Abstand.

Unendlichkeitsmodular



Die eigens von Seven of Nine kreierte Anti-Borg-Waffe: Stetige Frequenzänderung verhindert Resistenz der Borg gegen diese Waffe. Im sonstigen Spiel als Sniper bzw. Railgun nutzbar.

Photonenstoss



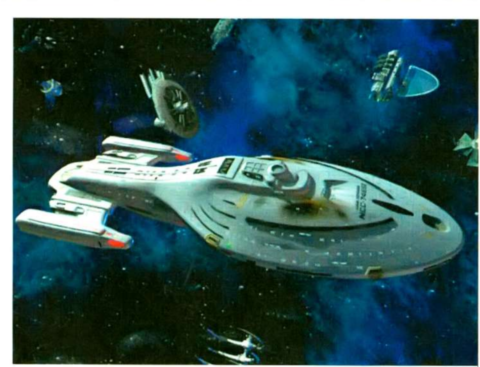
Ähnlich wie bei der Flak Cannon in *UT* wird es auch um diese Waffe bestellt sein. Ein Schuss reicht, um alles umzunieten, was sich in der Nähe aufhält. Extremer Schadenswert.

Vergleich

Elite Force kann zwar *Half-Life, Daikatana* und Co. hinter sich lassen, kommt im Einzelspielermodus aber trotz der ideenreichen Spielgeschichte nicht an die enorme Spieltiefe von *Wheel of Time* heran.

Wheel of Time	90%
Star Trek: Elite Force	85%
Half Life: Opposing Force	81%
Daikatana	73%
Turok 2	67%

Rechnung wurde ohne den Wirt gemacht: Schnell überwältigen die Borg die Besatzungsmitglieder und entwenden einen extra von Seven of Nine konstruierten Unendlichkeitsmodulator. Aufgrund der fehlenden Rohstoffe ist die Produktion eines neuen Unendlichkeitsmodulators nicht denkbar und so wagt sich das Elite-Team erneut in den Kubus, um die Waffe zurückzuerobern und die noch nicht assimilierten Personen zu finden. Kampfbereit und voller Ehrgeiz klinken Sie sich an dieser Stelle als Fähnrich Munro ins Spiel ein. Im Alleingang starten Sie zunächst im Inneren des Borg-Kubus und erwehren sich allein der unfreundlichen Monokel-Träger. Schweißgebadet erreichen Sie nach einiger Zeit das Ziel, nur um feststellen zu müssen, dass alles nur eine Holodeck-Simulation war. Zumindest sind Sie jetzt auf den Notfall vorbereitet, der einige Augenblicke später



Die U.S.S. Voyager. Zu diesem Zeitpunkt ist das Föderationsschiff von einem Energiefeld eingeschlossen.



Im Bird-of-Prey: Auf diesem Erkundungsgang sollten Sie Vorsicht walten lassen, da sich ein gefährlicher Jäger herumtreibt.



Königin des Nils
Kleopatra
Einzige offizielle
Erweiterungs-CD zu
Pharao
SIE WAR DIE LETZTE PHARAONIN – DIE RÖMISCHEN HERRSCHER LAGEN IHR ZU FÜSSEN – SIE STARB VON EIGENER HAND UND WURDE ZUR LEGENDE
Endlich ist sie da, die offizielle Erweiterungs-CD zum preisgekrönten Aufbaustrategiehit Pharao! In Königin des Nils: Kleopatra erwarten Sie neben brandneuen Missionen zahllose neue Charaktere, Gebäude und antike Industrien, die die umfangreiche Welt Pharaos noch lebendiger, großartiger und attraktiver machen.
• 4 großartige Kampagnen mit 15 komplett neuen Missionen • Prächtige neue Monumente wie das Kolosseum Ramses des II., die Grabkammern im Tal der Könige, der Tempel des Amon-Rah sowie der Leuchtturm und die Bibliothek in Alexandria • Zusätzliche antike Industrien und historische Berufe • Feindliche Angreifer: Perser, Phönizier, Syrer und Römer!
SIERRA
www.sierra.de
81%
GameStar
Pharao: Kleopatra
GOLD PLAYER
PC PLAYER
85
© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Kreuzfeuer: In dieser Mission müssen Sie auf Ihre Teamkameraden achten. Sollte dem Techniker etwas zustoßen, gilt Ihre Mission sofort als gescheitert und Sie starten erneut.

eintritt. Eine Horde Klingonen hat die U.S.S. Voyager geentert und versucht, diverse Utensilien aus dem Frachtraum zu entwenden, was Sie natürlich nicht zulassen können. Also: Waffe geschnappt und durchgreifen!

Unbegrenzte Möglichkeiten?

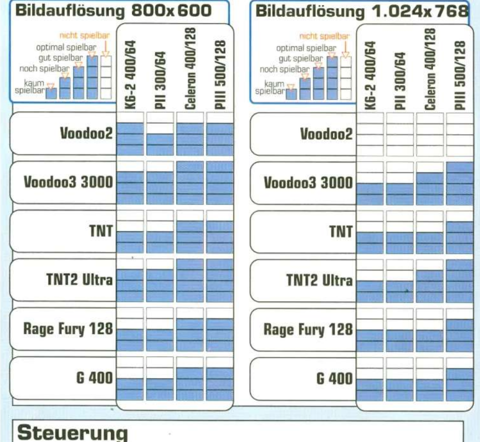
In acht Hauptmissionen, die sich in jeweils zwei bis fünf Abschnitte aufteilen, dürfen Sie Ihr Können als Kommandant der Elite-Einheit zeigen. Jedoch zählen bei diesen Missionen nicht nur dumpfes Draufschießen, sondern auch Köpfchen, Strategie und Taktik. Bei den Borg ist es beispielsweise ratsamer, deren Energieversorgung zu kappen statt wertvolle Munition zu verschwenden. Beim Kampf gegen 14 Spezies, von denen einige eigens für *Elite Force* kreiert wurden – beispielsweise die Harvester – wird diese ohnehin ziemlich knapp. Um sich erstmal mit dem Gebrauch der neun Waffen vertraut zu machen, die zudem je zwei Feuermodi besitzen, sollten Sie den Lern-Modus nutzen. Hier werden Ihnen alle grundlegenden Sachen von Tuvok erklärt. Um auch das Spiel zu meistern, stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, die vom Gelegenheitszocker bis

ST Voyager: Elite Force

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Star Trek Voyager: Elite Force ist ein sehr schnelles Spiel. Die Schmerzgrenze liegt bei 266 MHz. Ab 400 MHz ist alles angenehm spielbar. Um Kompatibilitätsprobleme auszuschließen, installieren Sie die aktuellsten Treiber. Außerdem sollten Sie bei einer Voodoo3 die GLExtension ausschalten, um eventuelle Grafikprobleme zu vermeiden.



Steuerung

Mit Maus und Tastatur, wie bei grundsätzlich allen Ego-Shootern, lässt sich auch die Hauptfigur steuern. Tastaturbelegungen sind einzeln bestimmbar.

Sound & Musik

Original-Stimmen und -Soundkulisse sorgen für das richtige Star-Trek-Ambiente. Ansonsten wird dieser Ego-Shooter von den üblichen Schießgeräuschen und Hüpfstöhnern untermalt.

Pro & contra

- ⊕ schnelle Spielgeschwindigkeit
- ⊕ vier Schwierigkeitsgrade, die eine recht schnelle Gewöhnung zulassen
- ⊕ komplett integrierter Hauptcharakter
- ⊕ spannend in Szene gesetzte Spielgeschichte
- ⊕ Computergegner im Multiplayer-Modus (Bots)
- ⊖ Szenarien oftmals sehr dunkel gehalten
- ⊖ Aufgaben lassen nur einen Lösungsweg zu
- ⊖ Zu kurze Spieldauer im Story-Modus

Installation

Nicht gerade platzsparend, aber mit einer Installationsgröße von 540 MB haben Sie das komplette Paket auf Ihrer Festplatte. Die Ladevorgänge liegen zwischen etwa einer bis zwei Minuten.

Grafik

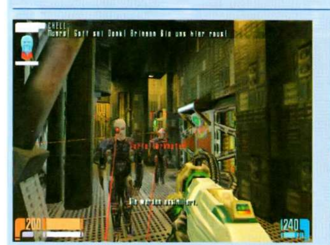
Die *Quake 3*-Engine erkennt man sofort, dennoch ist *Elite Force* nicht besonders farbenprächtig. Bei diversen Borg-Szenarien geht alles Ton in Ton über, die Gegner sind kaum erkennbar. Auflösungstechnisch sind die Werte zwischen 512x384 bis 2.048x1.536 wählbar.







So spielt sich Elite Force



Für lästige Borg sollten Sie Ihre Munition nicht einfach verschwenden. Nehmen Sie den Verteilerknoten unter Beschuss, zerstören Sie diesen und klemmen Sie so den Borg die Energiezufuhr ab.



Wenn Sie das Kontrollsystem vor Eintreffen des Besatzungsmitgliedes aktivieren, wird dieser von den Flammen getötet. Um ihn zu retten, sollten Sie den genauen Zeitpunkt abwarten.



An gewissen Stellen finden sich Munitionskontrollen oder Munitionskristalle wieder. Munitionskontrollen dienen zum Auffüllen der bereits angepassten Waffen, Kristalle für die noch nicht involvierten.

Kommentar

Tanja Bunke

Okay, zugegeben, Elite Force bietet schon eine Vielzahl an Möglichkeiten und legt mit der rasanten Spielgeschwindigkeit aus Quake 3 und den zwei Feuermodi aus Unreal Tournament eine interessante Mischung an den Tag. Trotzdem nerven mich ein wenig die zu dunklen Szenarien (Borg-Mission etc.) und die Überwaffe Photonenstoß, die nicht hätte sein müssen. Schade auch, dass ein geübter 3D-Action-Spieler nach maximal zehn Spielstunden schon den Abspann sieht. Aber dafür gibt es immerhin noch die Bots im Mehrspielermodus.

zum Profikiller reichen. Dass *Elite Force* nicht einzig und allein für den Mehrspielermodus kreiert wurde, wie beispielsweise *Unreal Tournament* und *Quake 3*, erkennt man im Einzelspielermodus an der streng linearen Spielgeschichte, in die Sie hervorragend eingebunden werden. Leider ist die Story so streng linear, dass ein freies Agieren nicht möglich ist. Beispielsweise sind bestimmte Räume oder Decks nur dann zugänglich, wenn auch die Missionsaufgaben darauf verweisen. Doch welchen Trekkie stört dieser Umstand, wenn er genüsslich durch eine Jeffreis-Röhre krabbeln darf? Ein interessanter Aspekt sind die Spielmodi allgemein. Insgesamt drei Optionen werden angeboten: Der übliche Einzelspielermodus führt Sie in eine gesonderte Welt, in der Sie bestimmte Aufgaben erfüllen müssen. Beim Mehrspielermodus dürfen Sie im Internet mit bis zu 12 Spielern um den ersten Platz kämpfen (Death-Match) oder verbissen Ihre Flagge verteidigen (Capture The Flag). Zusätzlich, sozusagen als Bonus, wird noch ein dritter Modus angeboten. Eine im Mehrspielermodus integrierte Einzelspieleroption lässt Sie sämtliche Szenarien gegen vorgegebene computergesteuerte Gegner beschreiten. Und das nicht nur auf dem Boden: Diverse Extras, wie zum Beispiel das Jetpack, das Sie für eine bestimmte Zeit zum Fliegen einlädt, sorgen für interessante Abwechslung.

Tanja Bunke



Ein anstrengender Tag neigt sich dem Ende zu. In Neelix Café dürfen Sie sogar mit der kompletten Crew ein Schwätzchen halten.

Kommentar



Joachim Hesse

Das wurde aber auch Zeit! Endlich gibt's auch mal ein Star-Trek-Spiel, bei dem mir nicht gleich die Augen zu tränen anfangen. Und die Sternenfahrer sprechen sogar mit ihren Original-TV-Stimmen zu mir! Beste Voraussetzungen also, um den Delta-Quadranten am PC unsicher zu machen. Wem ein Ego-Shooter mit diesen Zutaten ausreicht, wird garantiert glücklich mit Elite Force. So wie ich. Entschuldigen Sie mich jetzt bitte, ich muss B`Elanna und Seven noch ein wenig zur Hand gehen ...

ST Voyager Elite Force

Mindestens:	P II 233 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte,
Sinnvoll:	P III 400 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	OpenGL
Sound/Musik:	EAX, DirectSound, A3D3
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1 pro CD/12 via Internet/LAN
CD/HD:	636 MB/540 MB
Internet:	www.ravensoft.com/eliteforce
Sprache:	Deutsch
Preis:	89,95 DM
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	September 2000
USK-Altersfreigabe:	ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion :	**Betaversion 23.0**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**gut**
Grafik:	**84 %**
Sound:	**83 %**
Mehrspieler:	**90 %**
Einzelspieler:	**85 %**

» Faszinierend gut: Unbestritten die beste Spiele-Entwicklung mit Star-Trek-Lizenz. «

DEMONWORLD® II
Dunkle Armeen

Die Entscheidung zwischen Licht und Dunkelheit

www.demonworld.de

IKARION

HOBBY PRODUCTS
www.hobbyproducts.com

Copublished by:



EGMONT

DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

Truck Stop

Sie sind gut fünf Tonnen schwer, haben einen Radstand von schlappen 3.600 mm, beschleunigen von Null auf 100 in sechs Sekunden und begeistern über eine halbe Million Zuschauer. Ob Synetics erste Truckrenn-Simulation auch die PC-Rennfahrer in ihren Bann zieht?



Die Trucks sowie die Umgebungsgrafik sind herrlich detailreich gestaltet. Sogar der Fahrer im Cockpit ist animiert.

Mit der ersten Truckrenn-Simulation betritt Entwickler Synetic absolutes Neuland und hat sich nicht zuletzt deswegen mit dem Truck-Racing-Team von Mercedes Benz kompetente Verstärkung mit ins Team geholt, um den Truckrennsport so realistisch wie möglich auf den heimischen PC zu transportieren. Neben bekannten Spielmodi wie Testfahrt und Einzelrennen findet sich das Herzstück des Spiels, die Truck-Europameisterschaft. Als Fahrer eines beliebigen Teams kämpfen Sie hierbei um wichtige EM-Punkte. Der Rennablauf mit Training, Qualifikation und Rennen ähnelt dem eines F1-Rennens, auch die Flaggensignale sind nahezu identisch. Große Unterschiede offenbaren sich bei der Steuerung der Lastkraftwagen, die natürlich in keiner Relation zur Leichtigkeit eines F1-Boliden steht. Frühzeitiges Abbremsen und sanftes Beschleunigen in Kurvenbereichen oder erst recht bei nasser Fahrbahn sind immens wichtig, um die tonnenschweren Boliden auf der Strecke zu halten. Dank einiger Fahrhilfen und verschiedener Schwierigkeitsgrade artet das Ganze aber zum Glück nicht in eine Wissenschaft für sich aus. Dennoch lässt sich ein Truck etwa dreimal so schwer handhaben wie ein F1-Wagen bei *GP3* und die Steuerung bei *MBTR* ist leider nicht so ganz exakt, was neben wertvollen Platzierungen auch Nerven kostet. Grafisch ist *MBTR* klasse und kann hinsichtlich der Landschafts- und Horizontgrafik sogar Rennsportkrösus *Grand Prix 3* toppen. Wer kann das schon von sich behaupten? Das authentische Streckendesign der Original-Truckstrecken sowie die exakten Nachbildungen der LKWs dürften Rennsportherzen höher schlagen lassen. Auch das Schadensmodell ist überaus realistisch. Verschiedene Wettereffekte werden genau so detailliert wie Schattenwürfe, Staub- und Dampfeffekte präsentiert. Einziges Manko: In der höchsten Detailstufe lässt sich *MBTR* nur mit einem PIII-Prozessor flüssig spielen.

Christian Sauerteig

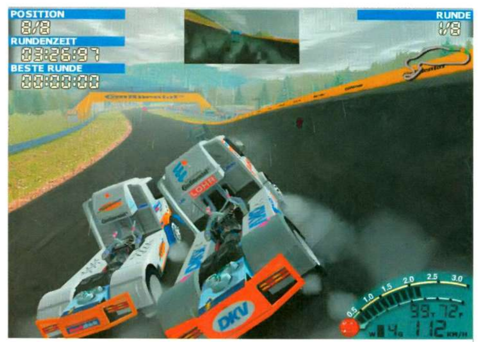

Bei Wind und Wetter müssen Sie Ihren LKW um die insgesamt elf Kurse manövrieren.

Kommentar



Christian Sauerteig

Auch wenn hier zu Lande die Formel 1 das vermeintliche Nonplusultra in Sachen Motorsport ist, lohnt sich ein Blick auf die erste PC-Truckrennsimulation für Genre-Fans. Das Rennerlebnis wurde grafisch sehr ordentlich in Szene gesetzt, die KI der Computergegner ist überdurchschnittlich gut und – das ist das Wichtigste – das Ganze macht auch Spaß! Leider kommt die Geschwindigkeit der Trucks selten realistisch rüber und auch die Steuerung dürfte gerade Anfängern schwer zu schaffen machen. Profis werden dafür vor eine echte Herausforderung gestellt und garantiert ihren Spaß haben!



Da dampfen die Bremsscheiben: Die Computergegner gehen erfreulich aggressiv zu Werke und schenken sich rein gar nichts.

MB Truck Racing

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 3D-Karte mit 16 MB, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Lenkrad
Spielerzahl:	1 Spieler/PC, 8 Sp. Netzwerk; 8Sp./CD
CD/HD:	475/268 MB
Internet:	http://www.mbtr.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Synetic/THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennsimulation
Testversion:	Master vom Sept.
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	83%
Sound:	74%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	74%

» Grafisch fährt MBTR ganz oben mit, spielerische Mängel kosten leider eine bessere Wertung. «

Bundesliga pur

„Alle Spiele, alle Tore" der aktuellen Bundesligasaison bietet Ihnen nicht nur Premiere World, sondern auch EA Sports mit dem zweiten Teil seines offiziellen Spiels zur Kicker-Eliteklasse. Ob sich der actionlastige FIFA-Verschnitt dieses Jahr an die Tabellenspitze dribbeln kann?



Da ist die Freude groß: Jens Jeremies bringt seine Bayern am ersten Spieltag beim VFL Bochum mit 1:0 in Führung.

Bei EA Sports' *Bundesliga Stars 2001* dreht sich alles ausschließlich um die deutsche Eliteliga – andere Länder und Ligen oder gar Nationalmannschaften sucht und findet man nach wie vor nur bei der FIFA-Serie. Genau wie Vorgänger *Bundesliga Stars 2000* bietet der Nachfolger weniger Optionen als Genrekönig *FIFA 2000* und richtet sich in erster Linie an Einsteiger, was auch die sehr viel actionorientiertere Ausrichtung im Vergleich zur FIFA-Reihe erkennen lässt. Erneut gelang es EA Sports vorbildlich, die kostspielige DFB-Lizenz bis ins Letzte auszuschlachten. So bietet *BS 2001* nicht nur alle 18 Original-Bundesligateams mit den aktuellen Spielerkadern, sondern auch die dazugehörigen Heim- und Auswärtstrikots inklusive passenden Werbeaufdrucks. Wurden vergangene Saison nur zwölf Stadien authentisch nachgebildet, kickt bei der diesjährigen Version jeder Verein in „seinem" Stadion. Doch damit nicht genug: Die Grafiker gingen mit viel Liebe zum Detail zu Werke. Sogar die Werbebanden und Sponsoren sowie die Anzeigetafeln mit ihren Werbeaufklebern wurden 1:1 übernommen – das sorgt für Atmosphäre.

Fakten

- 18 Erstligisten mit allen Original-Daten
- 18 Stadien originalgetreu nachgebildet
- Stark vereinfachte Steuerung gegenüber FIFA 2000
- Rollenspielähnliches Punktesystem zur Steigerung der Spielerfähigkeiten

Lust auf Fußball

Wer will, kann sich zunächst im neuen Trainingsmodus austoben oder im Netzwerk ein Freundschaftsspiel austragen. Das eigentliche Herzstück des Spiels ist aber der Saisonmodus, bei dem Sie einen Verein Ihrer Wahl als Spielertrainer und Manager in Personalunion betreuen. Neben Taktik und Aufstellung Ihres Teams können Sie hier auch auf einen neuen und größeren Transfermarkt zugreifen, der es Ihnen gleichermaßen erlaubt, internationale Topstars und Spieler von anderen Buli-Vereinen zu verpflichten. Bevor der erste Spieltag angepfiffen wird, kommt auf Wunsch ein neues Feature zur Geltung: die Star Stakes. Hierbei können Sie Spielergebnisse tippen und dabei Ihre besten Kicker aufs Spiel setzen oder „Stars" gewinnen, Talentpunkte, mit denen Sie Eigenschaften wie Kopfballstärke, Schnelligkeit oder Kondition Ihrer Spieler aufwerten. Stars bekommen Sie auch für be-

Auch bei Eis und Schnee wird angepfiffen (links). Detaillierte Grafik und Original-Stadien bringen Pluspunkte, kommen aber nicht an FIFA 2000 ran (unten).

Kommentar



Christian Sauerteig

BS 2001 ist genau das richtige Spiel für alle fußballverrückten Bundesligafans, die von der schönsten Nebensache einfach nicht genug kriegen können und denen FIFA 2000 viel zu simulationslastig ist. Denn das arcadeartige BS 2001 ist nicht nur grafisch sehr viel simpler als die Genrereferenz gestrickt. Auch in puncto Steuerung und Spielbarkeit müssen Abstriche gemacht werden. Und das ist auch nach wie vor der Hauptkritikpunkt: Die Steuerung wurde viel zu radikal vereinfacht, so dass fußballerische Kabinettstückchen und schöne Kombinationen kaum möglich sind.



Peinlich, peinlich. Solche Schüsschen rutschen den Keepern unnatürlich oft durch die Beine.

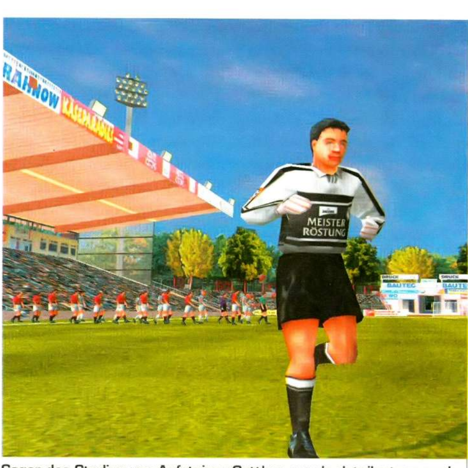
Jede Spielereigenschaft lässt sich durch Stars aufwerten. Hier wird Alex Zickler aufgepusht.

sonders schöne Tore, Siege oder Fair-Play-Auszeichnungen. Sie sind für einen erfolgreichen Saisonverlauf wichtig, da auch die anderen Teams fleißig Punkte sammeln und damit ihre Spielstärke erhöhen.

Kräftig abgespeckt

Zwar sieht das Spiel besser als sein Vorgänger aus, doch im Vergleich zur detaillierten und leistungsstarken FIFA-Engine wirkt die Spielgrafik nach wie vor etwas veraltet. Immerhin sind nun sogar Auflösungen von bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten möglich. Die Steuerung wurde abgespeckt und auf die nötigsten Funktionen reduziert. Lediglich drei Tasten für Flanke, Schuss und Flachpass werden benötigt, was sich merklich auf die Qualität des vorgetragenen Kicks auswirkt. So sind weder echte Übersteiger, Hackentricks, Doppel- oder Steilpässe noch taktische Spielvarianten wie Pressing oder Abseitsfalle möglich. Spektakulärere Aktionen wie Fallrückzieher oder Flugkopfbälle gelingen mehr oder weniger zufällig. So fallen Tore meistens nach Standardsituationen oder Alleingängen, da jeder Spieler über eine kurze Zeit einen Sprint einlegen und somit der gegnerischen Abwehr auf und davon laufen kann. Die Computergegner überzeugen nicht immer durch intelligentes Spiel und gerade die Torhüter geraten mit ihren extrem unterschiedlichen Aktionen des Öfteren zur Lachnummer, wenn ihnen ein 50-Meter-Schüsschen durch die Beine rutscht, sie aber im nächsten Moment einen platzierten Freistoß aus dem Winkel fischen. Die Spieler-Bewegungen wirken dank Motion-Capturing realistisch, aber bei weitem nicht so perfekt wie bei *FIFA 2000*. Auch bei den Gesichtstexturen hat EAs Platzhirsch klar die Nase vorn. Immerhin sorgen die nett animierten Zuschauer mit ihren Gesängen und Anfeuerungsrufen, die größtenteils sogar auf die einzelnen Teams zugeschnitten sind, für richtig gute Stimmung. Auch das Kommentatorenduo Manfred Breuckmann (WDR) und Rolf Töpperwien (ZDF) kann sich hören lassen. Insgesamt ist *BS 2001* etwas besser als sein Vorgänger, kommt aber längst noch nicht an *FIFA 2000* heran. Wer sich jedoch den jüngsten Spross der FIFA-Serie nicht gekauft hat und die Wartezeit bis zum Erscheinen der Version 2001 in knapp acht Wochen überbrücken möchte, der tut mit dem offiziellen Spiel zur Fußballbundesliga einen guten Griff!

Christian Sauerteig



Sogar das Stadion von Aufsteiger Cottbus wurde detailgetreu nachgebildet. Auch die einzelnen Werbetafeln wurden berücksichtigt.

Vergleich

Etwas besser als sein Vorgänger, landet *Bundesliga Stars 2001* im von EA Sports souverän beherrschten oberen Tabellendrittel, hat aber immer noch merklichen Abstand zur Genrereferenz. Das liegt ganz einfach an der abgespeckten Optionsvielfalt und der zwar guten, aber schwächeren Grafik.

FIFA 2000	86%
Euro 2000	82%
FIFA 99	80%
Bundesliga Stars 2001	76%
Bundesliga Stars 2000	73%

Bundesliga Stars 2001

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 350, 3D-Karte, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, DirectDraw, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	4 Spieler PC, LAN, Modem (1Sp./CD)
CD/HD:	456 MB/45-295 MB
Internet:	www.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Sportspiel
Testversion:	Beta von August
Steuerung:	Befriedigend
Feedback:	–
Grafik:	77%
Sound:	69%
Mehrspieler:	78%
Einzelspieler:	76%

„Bundesliga-Feeling pur! Blöd, dass etwas zu arg an Steuerung und Spielbarkeit herumgedoktert wurde."

Und noch ein Versuch

Sachen gibt's ... Trotz bester Lizenzen und der besten Grafik im Fußballsektor scheitert eine mögliche Traumwertung der Manager-Reihe von Electronic Arts seit drei Jahren an den gleichen Mankos. Ob sich der Fußballmanager 2001 die Kritik an seinen Vorgängern zu Herzen genommen hat?



Das Benutzer-Interface hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur minimal geändert. Schön: die Original-Kader dank DFB-Lizenz.

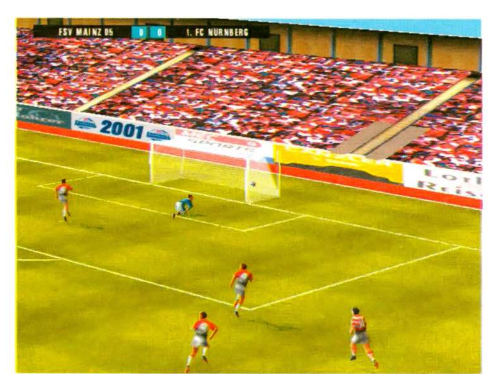
Nicht schlecht: In sieben europäischen Top-Ligen (unter anderem Frankreich, Spanien, Italien, England und natürlich Deutschland) dürfen Sie einen Verein Ihrer Wahl an die Spitze des europäischen Vereinsfußballs oder einfach nur zum Aufstieg in eine höherklassige Liga führen. In Deutschland heuern Sie in der Bundesliga, der zweiten Liga oder in einer der beiden neuen Regionalligen an, aber auch in all den anderen Ländern stehen mehrere Ligen zur Auswahl. Besonders erfreulich: Dank EAs DFB-Lizenz und der FIFA-Lizenz bietet der *Fussballmanager 2001* durch die Bank nur Original-Daten – angefangen bei den Spieler- und Vereinsnamen und den Stadien bis hin zur richtigen Bezeichnung der nationalen und internationalen Pokalwettbewerbe. Leider sind jedoch nicht alle Kader auf dem neuesten (Transfer-)Stand, gerade in den unteren Ligen sind die Teams noch häufig auf dem Stand der letzten Saison und einen Editor sucht man nach wie vor vergebens.

Das Menü erstrahlt in einer recht edlen Optik, die Navigation über ein Pulldown-Menü am oberen Bildschirmrand ist aber alles andere als komfortabel. Mit wichtigen Meldungen rund um den Fußball und Ihren Verein versorgt Sie EA-Mail. Mit diesem Mailsystem kommunizieren Sie mit Angestellten und anderen Vereinen, sei es, um einen Scout mit der Spielerbeobachtung zu beauftragen oder um mal eben Ottmar Hitzfeld nach einem Leihgeschäft für Stefan Effenberg zu fragen.

Bessere Spielszenen

Die in Echtzeit berechneten Spielszenen werden in ansehnlicher 3D-Grafik präsentiert, die aus *Bundesliga Stars 2001* importiert wurde. Im Vergleich zur letztjährigen Version sieht das Ganze nun noch mehr nach Fußball aus, ist aber keinesfalls perfekt. Teils äußerst seltsame Spielzüge und Abschlüsse dürften manchem Digi-Trainer tiefe Sorgenfalten auf die Stirn treiben. Wie bei *Kicker 2* können Anweisungen direkt mittels Hotkeys gegeben werden („mehr über die Außen spielen") und das Schöne: Die Änderungen sind auch sichtbar! Für den fachmännischen Kommentar sorgen, wie bereits im letzten Jahr und mit den nahezu gleichen Sprachsamples, Manni Breuckmann und Rolf Töpperwien.

Christian Sauerteig



FM 2001 bietet die Grafik von Bundesliga Stars 2001. Hier streckt sich Nürnbergs Andy Köpke vergebens.

Kommentar



Christian Sauerteig

Wie heißt es doch gleich so schön? Von nichts kommt nichts. Und das gilt nun schon zum vierten Mal für EAs Fußballmanager. Optisch ein ganz heißer Titelanwärter, landet der Fußballmanager 2001 spielerisch genau wie sein Vorgänger im Genre-Mittelfeld. Die Menüführung des „Jahres-Updates" ist etwas umständlich geraten, beim Trainings- oder Aufstellungsmenü bietet Anstoss 3 deutlich mehr und der Finanzsektor wird für eine Manager-Simulation reichlich stiefmütterlich behandelt. Vielleicht klappt's ja nächstes Jahr, wenn Anstoss-Entwickler Gerald Köhler seinen Fußballmanager für EA präsentiert ...

Fußballmanager 2001

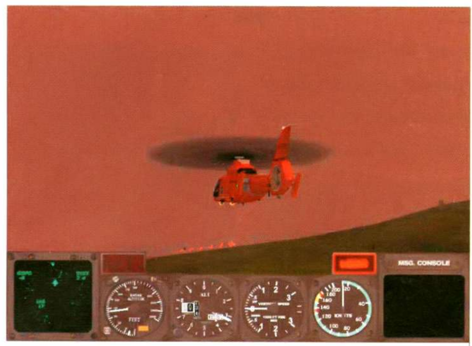
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 350, 3D-Karte, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, DirectDRaw, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Spieler an einem PC
CD/HD:	497 MB/140-496 MB
Internet:	www.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Sportmanager
Testversion:	Beta von August
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	66%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	72 %

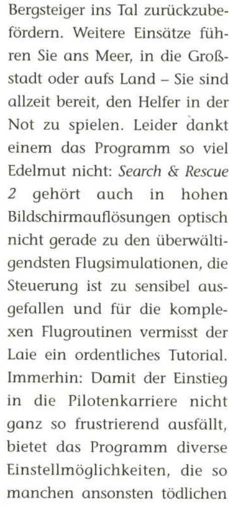
» Ordentlich! Doch starke Optik und DFB-Lizenz trösten erneut nicht über spielerische Mängel hinweg. «

Search & Rescue 2



Mehr als 50 Rettungsmissionen in karger Landschaft bietet Search & Rescue 2 dem passionierten Hubschrauber-Piloten.

Search & Rescue 2 weckt das Gute in Ihnen: Sie verdingen sich kurzfristig als Pilot eines Rettungshubschraubers und befreien Ihre Mitmenschen aus misslichen Situationen. Im Gebirge sind Sie zur Stelle, wenn es darum geht, verunglückte Bergsteiger ins Tal zurückzubefördern. Weitere Einsätze führen Sie ans Meer, in die Großstadt oder aufs Land – Sie sind allzeit bereit, den Helfer in der Not zu spielen. Leider dankt einem das Programm so viel Edelmut nicht: *Search & Rescue 2* gehört auch in hohen Bildschirmauflösungen optisch nicht gerade zu den überwältigendsten Flugsimulationen, die Steuerung ist zu sensibel ausgefallen und für die komplexen Flugroutinen vermisst der Laie ein ordentliches Tutorial. Immerhin: Damit der Einstieg in die Pilotenkarriere nicht ganz so frustrierend ausfällt, bietet das Programm diverse Einstellmöglichkeiten, die so manchen ansonsten tödlichen Flugfehler abfangen.



Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Großes sollte man von Search & Rescue 2 nicht unbedingt erwarten. Der Unterhaltungswert der digitalen Rettungsübung hält sich in Grenzen und wird zusätzlich immer wieder durch die übersensible Steuerung gebremst. Wer ein Faible für Hubschrauber-Sims hat, mag das Programm vielleicht als Liebhaberstück in seine Sammlung aufnehmen ...

Search & Rescue 2

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Joystick, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	556 MB/300 MB
Internet:	www.swing-games.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Swing!/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Flugsimulation
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	51%
Sound:	50%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	55%

» Lauer Spielspaß und technisch eher mittelprächtig. Lediglich für Genre-Fans interessant. «

Mögen die Spiele beginnen

Track & Field, Decathlon oder die legendären Summer Games aus längst vergangenen C64-Tagen sind für Sportspieleveteranen wohlklingende Begriffe. Mit dem offiziellen Spiel zur Olympiade in Sydney schickt sich Eidos an, die Tradition der Klassiker fortzusetzen.



Auf die Plätze, fertig, los! Der 100-m-Lauf ist eine der spannendsten Disziplinen von Sydney 2000.

Als frisch gebackener Olympionike sollten Sie sich zunächst im Trainingsmodus mit den zwölf Disziplinen vertraut machen, bei denen Sie später um olympisches Gold kämpfen: 100-Meter-Lauf, 110 Meter Hürden, Hammer- und Speerwerfen, Dreisprung, Hochsprung, 100 Meter Freistil, Bahnradrennen, Tontauben-Schießen, Gewichtheben, Kunstspringen vom 10-Meter-Turm und Kajak-Slalom stehen zur Auswahl. Ihren Athleten treiben Sie voran, indem Sie (meist) möglichst schnell auf die Pfeiltasten Ihrer Tastatur einhacken. Ab und zu muss auch mal die Enter-Taste gedrückt werden – zum Beispiel, um sich über die Ziellinie zu werfen. Im Arcade-Modus schenken Sie sich die zeitaufwendigen Qualifikationsrunden und kämpfen in beliebigen Disziplinen gleich im Finale um die Medaillenränge.

Hartes Training

Doch dies ist natürlich nichts gegen das vermeintliche Prunkstück, den Olympiamodus. Hier führen Sie pro Disziplin einen Sportler zu den Spielen nach Sydney und absolvieren dort – wie in Wirklichkeit – die Qualifikation, bis Sie ins Finale vorstoßen. Doch leider hat dieser extrem spannende und unterhaltsame Modus einen Haken: Bis Sie sich zur Olympiade vorkämpfen dürfen, muss für jede Disziplin ein schrecklich nerviger und witzloser Trainingsmodus mit drei mal drei Durchgängen durchlaufen werden, der für mehr Frust als Lust sorgt. Grafisch präsentiert sich *Sydney 2000* recht ansprechend. Alle Wettkampfstätten wurden originalgetreu nachgebildet, die Animationen der Sportler sind dank Motion-Capturing-Technologie schön flüssig und die wechselnden Kameraperspektiven und Zeitlupenstudien sorgen für TV-Atmosphäre. Diese rundet das ZDF-Olympiateam Wolf-Dieter Poschmann und Thomas Wark mit ihren Kommentaren ab.

Christian Sauerteig

Kommentar – Christian Sauerteig

Nicht nur die Olympischen Spiele sind einzigartig in der Welt des Sports, sondern auch die sehnenscheidenentzündungsverursachende und tastaturmalträtierende Steuerung des dazugehörigen Computerspiels. Letztere dürfte so manchen PC-Sportler vorm Bildschirm kollabieren lassen. Wer aber über eine gesunde Unterarmmuskulatur verfügt und somit der Steuerung Herr wird, bekommt ein grundsolides Sportspiel mit ordentlicher Grafik geboten.

Alle Austragungsstätten von Sydney wurden originalgetreu nachgebildet. Hier die olympische Schwimmhalle.

Sydney 2000

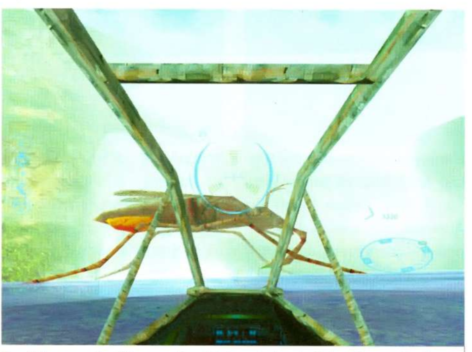
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 350, 3D-Karte, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-4 Spieler PC u. Netzwerk; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	499 MB/295 MB
Internet:	www.olympicvideogames.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	ATD/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Sportspiel
Testversion:	PC-Master
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	74%
Sound:	73%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	70%

» Gutes Mehrkampf-Sportspiel! In der heutigen Zeit ist das simple Prinzip aber nicht jedermanns Sache. «

Deep Fighter



Ausflüge an die Wasseroberfläche sind möglich: Dieser riesige Wasserläufer ist einer von mehreren Levelbossen.

Wenn die Mimik eines Schauspielers variantenreich wie die des gefrorenen Ötzi ist, gibt es keinen Oscar – so viel zu Ihrem Kommandanten im Spiel und ganz allgemein zu den (herstellerfreundlich ausgedrückt) „preiswert" produzierten Zwischenfilmen. Die Stärke des U-Boot-Spiels ist das Missions-Design. Sie ballern nicht nur auf Schiffe und aggressives Getier, sondern erledigen auch mit Werkzeugen spezielle Aufträge. Das kann sehr unterhaltsam sein: In einem Fall müssen Sie etwa einen männlichen Fisch bestimmter Gattung finden, betäuben und abschleppen, damit die Harems-Weibchen in der nahe gelegenen Fischzuchtfarm wieder einen Herrn zum Kuscheln haben. Unspektakulär ist die Technik. Die Bordkanone klingt nach Luftgewehr, ab und an friert beim CD-Zugriff das Bild mitten im Spiel ein, das Meer wirkt trist und mit der Sichtweite soll wohl ein Brillenträger ohne Brille oder die dreckige Nordsee simuliert werden.

Harald Fränkel

Kommentar – Harald Fränkel

Einige Zocker mögen es gewohnt sein, ihre Maus mit einer vertauschten vertikalen Achse zu bedienen. Meine Wenigkeit dachte kurze Zeit daran, die Entwickler mit dem Kabel des Eingabegeräts zu erwürgen, weil ich's nicht umkonfigurieren konnte. Nach der Eingewöhnungsphase hat's dann doch Spaß gemacht – trotz aller Mängel.



Deep Fighter

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio, Wav-Files
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk u. Internet; 8 Sp./CD
CD/HD:	556 MB/600 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Genre:	Action
Testversion:	Beta vom 9.8.2000
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	59%
Sound:	45%
Mehrspieler:	47%
Einzelspieler:	66%

» Schade: Unfreiwillig komische Zwischensequenzen und technisches Mittelmaß verhindern eine Top-Wertung. «

RCT: Loopy Landscapes



Als einer von drei „Bonus-Parks" wurde auch der Heidepark Soltau originalgetreu und bis ins kleinste Detail nachgebildet.

Hereinspaziert! Dank des riesigen Erfolgs der ersten Zusatz-CD zur spaßigen Freizeitpark-Simulation *Rollercoaster Tycoon* liefert Entwickler Chris Sawyer nun ein zweites Add-On, das für faire 30 Märker seinesgleichen sucht. Am eigentlichen Spiel wurde nichts verändert, so bleiben leider auch die alten Kritikpunkte wie die veraltete Grafik, die teils fehlende Übersicht bei größeren Parks oder die Unzulänglichkeiten in der Steuerung, wenn Sie größere Achterbahnen konstruieren. Fans des Spiels kommen aber dank 30 neuer Missionen voll auf ihre Kosten. Als echtes Schmankerl wurden sogar drei Freizeitparks originalgetreu nachgebildet, so auch der hier zu Lande bestens bekannte Heidepark Soltau. Neben sechs neuen Grafiksets darf sich die Spielerschaft über einige neue Buden und Fahrgeschäfte freuen. Für diejenigen, die das erste Add-On verpasst haben, lohnt sich der Kauf gleich doppelt, denn *Loopy Landscapes* enthält auch alle Missionen des ersten Erweiterungssets *Added Attractions* – klasse!

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Zwei Add-Ons zum Preis von einem, was will man mehr? Die neuen Missionen und die drei „echten" Freizeitparks liefern genug Stoff für wochenlangen Spielspaß – und das alles für einen äußerst fairen Preis. Schade nur, dass es immer noch nicht für einen Mehrspielermodus gereicht hat.

RCT: Loopy Landscapes

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	205 MB/45-170 MB
Internet:	http://www.microprose.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 30,-
Hersteller:	Microprose/Hasbro
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

Genre:	Wirtschaftssimulation
Testversion:	Beta vom 14.08.00
Steuerung:	Befriedigend
Feedback:	–
Grafik:	70%
Sound:	63%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	78%

» So viel Spaß für wenig Geld – Rollercoaster-Tycoon-Fans sollten unbedingt zugreifen! «

Dragonfire



Dunkle Mächte drohen das Fantasy-Reich Altor zu unterwerfen. Vier Recken stehen Ihnen zur Auswahl, mit denen Sie in linearen Abenteuern das Reich retten, simple Rätsel lösen und á la *Diablo 2* zahllose Monster bekämpfen. Die Grafik ist noch akzeptabel, aber die Umgebung scrollt nicht, sondern springt von Bild zu Bild. Weitere Mankos sind die endlosen Fußmärsche und die fehlende Automap, wodurch sich *Dragonfire* ziemlich langwierig gestaltet. **ag**



Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Blackstar
Preis:	Ca. DM 70,-
Genre:	Action-Rollenspiel
Grafik:	59%
Sound:	62%
Mehrspieler:	61%
Einzelspieler:	58%

Jagdverband 44



Weltkriegs-Szenario, 3D-Grafik, 17 Flugzeuge, 50 Missionen und ein Editor sollen zum Abheben animieren, stattdessen gibt's aber eine klassische Bruchlandung. Die veraltete Optik beschränkt sich auf eine 640x480er-Auflösung, die Flugzeuge fliegen sich weder realistisch, noch sehen sie so aus und die Missionen sind lieblos aneinander gereiht, da hilft auch der Editor zum Erstellen neuer Aufträge nicht mehr. So taugt *Jagdverband 44* nicht einmal zum Actionspiel. Finger weg! **cm**



Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	Direct 3D, DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Blackstar
Preis:	Ca. DM 70,-
Genre:	Flugsimulation
Grafik:	30%
Sound:	25%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	25%

Road Wars



Wer gerne für Geld seiner masochistischen Ader frönt, ist nun nicht mehr auf teure Erotik-Studios angewiesen. Der gleiche „Lustgewinn" lässt sich auch mit *Road Wars* erzielen, wenn man sich von der grausamen Steuerung foltern lässt. Bis zu sechs Spieler dürfen mit zwölf Autos auf zwölf Pisten im Kreis fahren und sich gegenseitig abknallen. Für die größte Not stehen sogar Cheats im Handbuch, aber bevor Sie die eingeben, verstaubt *Road Wars* bestimmt schon in einer Ecke. **jh**

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 95/98/2000
Technik:	6 Sp. Netzwerk, Internet
Hersteller:	Interactive Vision/Virgin
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	67%
Sound:	60%
Mehrspieler:	40%
Einzelspieler:	39%

Sumpfhuhn.de



Was haben wir über die „verrückten Amis" und ihr Faible für „Jagd-Simulationen" wie *Deer Hunter* gelacht. Dann kam die *Moorhuhnjagd* und – bumm, bumm, kikeriki: Deutschland befand sich auch im Jagdwahn. Mit *Sumpfhuhn.de* wird Ihnen nun eine Variante mit Mehr- und Einzelspielerhatz gereicht. Fünf Levels, drei Waffen und Horden stupide grinsender Flughühner ändern aber nichts daran, dass *Moorhuhn 2* die Nummer 1 bleibt. Deshalb: Nur für Fans. **jh**



Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound, 4 Sp. Netzw., Intern.
Hersteller:	FMCG/DESHIMA Music
Preis:	Ca. DM 20,-
Genre:	Actionspiel
Grafik:	19%
Sound:	12%
Mehrspieler:	28%
Einzelspieler:	20%

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcaction.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911/2872-150 (13-17 Uhr)
Fax: 0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz, Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Geiger, Peter Gunn,

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Sabine Klier (Grafische Konzeption), Paul Krügel, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer

Titel:
Gestaltung: Gisela Tröger

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC-Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD ÖS 909,-
PC Action DVD ÖS 900,-

Druck

Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-345
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG:
Thorsten Szameitat (-141)
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P.)

ANZEIGENBERATUNG:
Jens Klüver (-348)
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

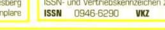
ANZEIGENMARKETING/ LESERDATEN:
Claudia Rudolph (-143)
Anja Krauß (-345)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)

ANZEIGENGRAFIK:
Sabine Klier (-138)
Kirsten Krümmel (-138)

CONTROLLING:
Susanne Szameitat (-142)

Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 2000: 122.624 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027



Die PC ACTION 11/2000 erscheint am 18. Oktober 2000

Spielerforum

Grand Prix 3

Seite 118



Ganz neu im Spielerforum! Alles über die F1-Referenz-Simulation: News aus der Szene, Tools, Setups, Updates.

Inhalt

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Perfektes Mikromanagement, Age-of-Kings-Szenarien

Anstoss 3
Neuester Patch 1.30

C&C 3 Tiberian Sun
„Pusher" in Westwood Online, Heavy Assault-Mod

Diablo 2
Charakterplaner, Update v1.03, Grafik-Fix, Sprachänderung, Erfahrungspunkte-Rechner, Excel-Tabelle Erfahrungsverlust

FIFA 2000
Neue Werbebanden, Tornetze, Spielbälle und Zuschauer

Flugsimulationen
Dreimal neue Flugzeuge für Fighter Squadron: SDOE-Plane Pack, Online Contest Plane Pack, WW-I Flugzeug Pack

Grand Prix 3
GP3Jammer BETA ver. 1.0, GP3Commander ver. 2.1, GP3 Cockpit Editor ver. 1.0, GP3 Decrypter, GP3 Art Editor, Linksdrall-Fix, Felgen-Update

GTA2
Karte des Monats (GTA 2), Zwei neue Fahrzeuge (GTA 2), GXTed 1.2 (GTA 2), Themepaket (GTA 2) GTA GFX (GTA), BWM 350i (GTA)

Half-Life
Counter-Strike Beta 7, Android Bot Alpha 2 für CS, CS-Skriptsammlung: Benpsycho's Aliases V2.6, Firearms Half-Life-Version 2.2, Halflife-Proxy 0.6, CS_Roof-Karte für Counter-Strike

Need for Speed
Porsche 968 Turbo S (NFS 4), Hummer (NFS 4), BMW E34 M5 (NFS 4)

NHL 2000
GRL-Daten

Starcraft
Drei neue Starcraft-Karten: End of the Line, Egg Madness und Millennium

Unreal Tournament
Mod Chaos UT Beta 2, Mod AgentX 2.0, UT Patch 428, Mutator Corpse Mania 1.04, Gordon Freeman Model, Map AS-Redemption, Map DM-Agio, Map DM-UTTourney-II

Half-Life



Michael Schmidt informiert Sie über Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike und über alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt
Alias mTw|Speiky
18 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Auf die Counter-Strike-Beta 7 habe ich mich richtig gefreut und deshalb natürlich ein paar freie Tage eingeplant ..."

Die Fangemeinde wartete sehnlichst auf die Counter-Strike-Beta 7. Der Screenshot zeigt die neuen „Doppelpack"-Berettas. Die beiden Herren (unten) demonstrieren, dass sie sich nicht leiden können.

Kampfsimulation auf unserer CD

Nachdem wir in Ausgabe 7/2000 über den Mod *Firearms* (www.firearmsmod.com) berichtet haben, der sich stark an *Counter-Strike* orientiert, wurden vom FA-Team mittlerweile vier neue Updates veröffentlicht. Die aktuelle Version 2.2 (auf unserer Cover-CD) bietet zahlreiche Verbesserungen. Unter anderem haben die Entwickler neue Spiel-Modi eingefügt und die Waffen aufgewertet. In dem momentan noch fehlenden Einzelspielermodus werden Sie übrigens in die Rolle von Ezekiel Sawyer (ähnlich dem hinlänglich bekannten Gordan Freeman) schlüpfen. Der professionelle Soldat mit vielen Jahren Berufserfahrung leitet ein privates, internationales Sicherheitsunternehmen. Was Ihre genaue Aufgabe in der Einzelspielerkampagne ist, haben die Macher noch nicht bekannt gegeben, um die Sache spannend zu halten.

Drei Spielmodi

Bisher ist nur der Mehrspielermodus verfügbar. Der ist aber sehr anspruchsvoll. Drei verschiedene Modi stehen zur Wahl: „Teamplay", „Capture the Intelligence" (CTI) und „Push". Teamplay erinnert das klassische Death-Match und CTI an Capture the

Tipps für heiße Downloads

DStroth's Firearms Bot Version 0.1
Download Mirror: www.crosswinds.net/~dstroth/
Sie spielen gerne den Mod *Firearms*, wollen aber nicht immer ins Internet? Dann schauen Sie sich mal den passenden Bot an!

Mod - Scientist Hunt 1.0
Download Mirror: www.telefragged.com/thefatal/
Version 1.0 des *Scientist Hunt*-Mod mit neuen Waffen, Models, Karten und Sounds sowie mehreren neuen Mehrspielermodi.

Mod – Gangsta Wars Beta 2.6
Download Mirror: www.halflife.net/gangstawars
Der Mod *Gangsta Wars* bietet vier Spielmodi: Death-Match, Capture The Stash, GangBang und Protect The Don. Abwechslungsreich!

Mod – GoldenEye Beta 1.5
Download Mirror: www.goldeneye-mod.net/
Die Vollversion zum Mehrspieler-Mod *GoldenEye*. Evil Dictator und sein Team haben bei diesem Spiel ganze Arbeit geleistet.

Außerdem

///Aufgrund der **Bot-Mania** in den vergangenen Wochen hat sich Icestorm die Mühe gemacht, eine **deutschsprachige Seite** nur über HL-Spielkameraden zu erstellen (http://botcentral.de). /// Auf http://counter-strike.stomped.com stehen einige **Counter-Strike-Filme** zum **Download** bereit. /// Sie suchen CS-Karten oder wollen Ihre Maps im Internet veröffentlichen? Dann schauen Sie mal auf http://csmapworld.free.fr/en/ vorbei. Dort gibt es die **Top 10** der **meistgespielten Karten** zum Download. /// Für den **Mod Citizen Unity** (http://www.citizen-unity.com) hat das Entwicklerteam einige vielversprechende **Screenshots** veröffentlicht. ///

Flag. Push, bei dem es darum geht, Territorien zu sichern, ist momentan einer der beliebtesten Modi. Die Karten sind geradlinig aufgebaut, mit einer Basis für jedes Team. Zwischen jedem Stützpunkt sind wichtige Objekte wie Brücken oder Türme. Jede Seite muss all diese „Objekte" und die gegnerische Basis einnehmen, um letztendlich zu gewinnen. Im Spielablauf bedeutet dies, dass Sie das gegnerische Team immer mehr zu dessen Lager zurückdrängen sollen.

Unser Fazit

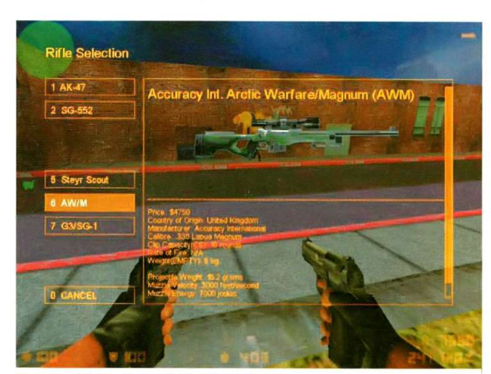
Die Jungs von FA haben mit *Firearms* sehr gute Arbeit geleistet und werkeln schon wieder fleißig an einem neuen Update (Version 2.3), das in einiger Zeit veröffentlicht werden soll. Eine Neuheit wird sein, dass der gesamte Code komplett auf den neuen *Half-Life*-Netcode umgestellt wird. Wir halten Sie natürlich über die kommende Einzelspielerfunktion und alles andere rund um *Firearms* auf dem Laufenden halten.



Firearms: Der Gegner hat sich uns aus der Luft genähert und wir versuchen, ihn mit der Colt M16A2 vom Himmel zu holen.



Firearms: Der Heckenschütze bewacht eine Brücke. Inzwischen spielen wir ein wenig mit dem Granatwerfer herum.



Counter-Strike-Beta 7: So sieht das neue, so genannte VGUI-System aus, mit dem Spieler ihre Waffen kaufen können.

Bot für CS

Der Android-Bot ist der erste vom Computer gesteuerte Charakter für *Counter-Strike*. Es handelt sich um eine Alpha-Version, die sich in einem frühem Stadium befindet. Das Programm ist für Anfänger durchaus gut geeignet. Auch fürs Spielchen zwischendurch oder als Schusstraining leistet der Bot hervorragende Dienste. Sie finden ihn und die dazu gehörige Readme.txt als Installationshilfe auf unserer Cover-CD.

Ab ins Internet!

Mit dem Programm Half-Life Proxy können Sie per Netzwerk mit mehreren PCs im Internet spielen, obwohl nur einer davon einen Zugang haben muss. Eine Anbindung von 64K ISDN oder schneller ist für mehr als zwei Spieler zu empfehlen. DSL (doppelt so schnell wie ISDN) wäre ratsam, da jeder Rechner eine gewisse Bandbreite verbraucht und bei 64 K ISDN jedem Spieler nur niedrige Modemgeschwindigkeiten zur Verfügung stehen. Das Programm finden Sie auf unserer Cover-CD.

Counter-Strike-Beta 7

Die neue Counter-Strike-Beta 7 ist da! Sie enthält sieben neue Karten. Laut Chef-Entwickler Gooseman seien eine große Zahl an Bugs entfernt worden. Unter anderem gibt es ein neues Menü, um Waffen zu kaufen (VGUI-System), womit Sie Ihr „Handwerkszeug" noch leichter und übersichtlicher auswählen können (ähnlich wie bei *Team Fortress Classic*). Außerdem sollte das lästige Escape-Szenario verschwunden sein, das bei den Spielern nicht sehr positiv ankam. Testen Sie selbst: Sie finden das Update zur alten Beta auf der Cover-CD.

Auf der Cover-CD

Counter-Strike Beta 7
Der beliebteste Mod in seiner neuesten Auflage (Update).
csb6670.exe

Android Bot Alpha 2
Der erste Bot für Counter-Strike.
android_alpha2.exe

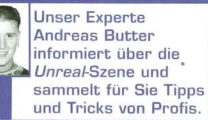
Benpsycho`s Aliases V2.6
Das von deutschen Spielern meist benutzte Script für *Counter-Strike*. Enthält alles vom Waffenkauf per Knopfdruck bis zum automatisch startenden C4-Timer. Die Scripte sind einfach im Menü zu konfigurieren.
benaliases.exe

Firearms Half-Life-Version 2.2
Die aktuelle Version des Mods von FA.
fa_rc-22_full.exe

Halflife Proxy 0.6
Mit diesem Programm können Sie per Netzwerk mit mehreren PCs im Internet spielen, obwohl nur einer davon einen Zugang haben muss.
hlproxy.zip

CS_Roof – Counter-Strike
Karte unseres Lesers Daniel Felten.
cs_roof.exe

Unreal Tournament



Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Andreas Butter alias [=Đ=]Mr.PayDay|Xof9]
24 Jahre, Student in Hamburg
http://deathbringaz.utstation.de/
http://7of9.hazardteam.de/
ICQ #35782617

„Falls die Gerüchte stimmen, wird sich Unreal 2 erheblich vom Vorgänger sowie UT unterscheiden, was das Design und konkret auch die Waffen betrifft. Ich bin gespannt."

UT feiert Geburtstag

Unreal Tournament wird am 28. September ein Jahr alt, wenn man die Veröffentlichung der Demoversion im vergangenen Herbst mitrechnet. Erlauben Sie daher einen kleinen Rückblick zu *UT* und dem Drumherum, denn viele Tausend Spieler investieren seit Monaten Freizeit, Geld und Leidenschaft für dieses Spiel. Ergebnis ist eine – vergleichen mit *Unreal* – recht große deutsche *UT*-Szene. Alleine beim *Unreal*-Forum Deutschland haben sich knapp 1.300 Zocker registriert (http://62.26.211.145/ufd/index.php). Eine kleine Übersicht der bekanntesten Clans finden Sie unter http://ut-inside.utstation.de/clans.htm. Grob lässt sich die Zahl der Clans in Deutschland auf 200 bis 250 schätzen, wobei der Großteil aus Spaß an der Freude spielt, der Rest gibt sich immerhin Ligen, Turnieren und dem organisierten Spiel hin. Ganz neue Perspektiven eröffneten sich in letzter Zeit für die Top-Spieler und spielstärksten Clans. Eine Menge Turniere entlohnen nach und nach mit Preisgeldern die Sieger. So kann der Gewinner der *UT*-Turniere auf der Planet Insomina (www.planet-insomnia.de) bis zu 2000 Mark gewinnen.



Diabolisch: Diese kleinen Eier dienen in Chaos-UT als fiese Minen und erwarten grinsend den Zusammenprall mit einem Gegner. Ob Alexis das jedoch auch so witzig findet, sei dahingestellt ...

In Dallas wird im Oktober 2001 die Frag5 ausgetragen (www.thecpl.com/index.asp?p=events). Preisgelder von rund 50.000 Dollar sind schon jetzt angesetzt und werden sich evtl. noch erhöhen.

Unreal Fortress – Ein Spiel im Spiel UT

Auf Hochtouren läuft beim Team um BrainFreeze die Programmierung und das Testen eines weiteren mit Span-

Mächtig beeindruckend: In Chaos-UT können Sie den regulären Waffen abschwören und zu Conan dem Barbaren mutieren.





Gruselig: Kommt Ihnen das etwa bekannt vor? Richtig! Diese Räumlichkeiten lassen sich in dem Schocker Resident Evil wieder finden und dienen nun als Kulisse für Resident Unreal.

nung erwarteten Mods (www.unrealfortress.com). *Unreal Fortress* (*UnF*) heißt das Projekt und ist ein taktischer Kampf um die Basis der Gegner, der auf mehreren Teams und verschiedenen Spielerklassen basiert. Jede Spielerklasse hat für sie eigens konzipierte Waffen, Ausrüstungen und Fähigkeiten. Die Ähnlichkeit zu *Team Fortress Classic* ist zwar nicht zufällig, doch die Entwickler legen großen Wert darauf zu betonen, dass *UnF* ein Produkt aus zunächst eigenen Ideen sowie Inspirationen aus anderen Mods und Spielen wird, wie zum Beispiel auch *Team Fortress Classic*. Da die Truppe schon in einer recht fortgeschrittenen Entwicklungsphase ist, hat sie bereits eine Menge Infos und Details veröffentlicht. So sind die neun Spielerklassen schon bekannt: Ranger, Marksman, Commando, Demolitionist, Field Medic, Heavy Gunner, Arsonist, Saboteur, Armourer. Jede Klasse ist vorgesehen für bestimme Aufgaben. Der Ranger übernimmt die Aufgaben eines Pioniers, da er sehr schnell ist und unter anderem einen Scanner in seinem Rucksack hat. Dagegen ist der Heavy Gunner der Fels in der Brandung, sozusagen die letzte Linie der Verteidigung, mit den höchsten Rüstungs- und Lebenspunkten. Jede Einheit hat Ihre Stärken und Schwächen, die das Team ausloten muss. Entscheidend wird das Zusammenspiel des Teams sein, da sonst der Ansturm auf die Bastille des Gegners zum völligen Fehlschlag wird. Entsprechend Ihrer Spezialaufgaben sind die Spielerklassen mit den passenden Waffen und Gegenständen ausgerüstet. So hat der Demolitionist Sprengsätze dabei, der Arsonist einen hübschen Flammenwerfer, der Saboteur Werkzeug zum Kaputtmachen und der Marksman erfreut sich an seinem Scharfschützengewehr. Passend zum Drumherum sind auch derzeit neun Maps als Beilage vorgesehen, die für das ganz spezielle *UnF*-Flair sorgen werden. Ferner werden Sie auch die Möglichkeit haben, mit und gegen Bots zu spielen. Der genaue Termin der Veröffentlichung ist leider noch nicht bekannt. Weitere Details zu *UnF* finden Sie im nächsten *UT*-Forum!

Chaos UT – Ein Name ist Programm

Auf der Cover-CD finden sie einen Mutator, der erstaunlicherweise in der *UT*-Szene etwas untergegangen ist. Chaotic Dreams (www.planetunreal.com/chaotic/), Schöpfer des Kult-Mods ChaosDM für den id-Shooter, hat wieder einmal ein Meisterwerk abgeliefert. Honoriert wird dieser Mutator sogar von offizieller Seite, denn *Chaos UT* wird eine der drei Modifikationen sein, die der Game-of-the-Year-Edition von *UT* beiliegen werden. So einfach das Spielprinzip ist, so fesselnd ist die Art und Weise des Gemetzels. Schon alleine das Bastard Sword ist das Spielen wert, hinzu kommen die abgedrehten Minen, die lachend den Gegner anspringen, eine Armbrust samt verschieden Pfeilen oder die Möglichkeit, mit zehn Raketen Kamikaze zu laufen und sich selbst zu sprengen. Die extra konzipierten Sprachsamples und die Möglickkeit, die Gegner oder Minen zu treten und wegzuschießen, sorgen endgültig für Gelächter. Dieser Mod ist Spaß pur! Idealerweise werden mittlerweile eine Menge Maps entworfen, Infos finden Sie unter www.planetunreal.com/templeofchaos/.

Außerdem

/// **Tumb** von **UT-Web** (http://ut.gamesmania.de/) versorgt Sie auch diesmal wieder mit vielen hochkarätigen Files, zu finden auf der Cover-CD! /// Fans von **Resident Evil** können sich auf **Resident Unreal** freuen, zumal mit eVOLVE ein Profi das Projekt leitet. Datails unter www.residentunreal.com/. /// Die CTF-Zocker unter Ihnen, die die Map CTF-November für unbalanciert halten, finden unter www.angelfire.com/games2/ctfnovember/index.html ein paar Tipps, um eventuell die blaue Seite erfolgreich zu verteidigen. /// Die Entwickler des legendären **RealCTF** machen sich nun an **Real Tournament** zu schaffen. Wäre überraschend, wenn UnDuLe und sein Team nicht wieder einen genialen Mod zaubern. Siehe www.planetunreal.com/realtournament. /// Eine interessante **Tactical Ops**-Alternative könnte **Assassination** werden. Das Projekt befindet sich noch in der Betaphase, die Infos sind aber schon viel versprechend: http://planetunreal.com/assassina tion/. /// Falls Sie ein paar irre Sprachsamples in *UT* einbinden möchten, besuchen sie **Utterance**, wo Sie zurzeit rund 55 Packs zu Auswahl haben: http://planetunreal.com/utterance/. ///

Auf der Cover-CD

UT Patch 428
Der neueste *UT*-Patch
UTpatch428.exe

Gordon Freeman Model
Der Skin des *Half-Life*-Helden für *UT*.
Gordon.exe

AS-Redemption
Sehr gut spielbare Assault Map
Asredemption.exe

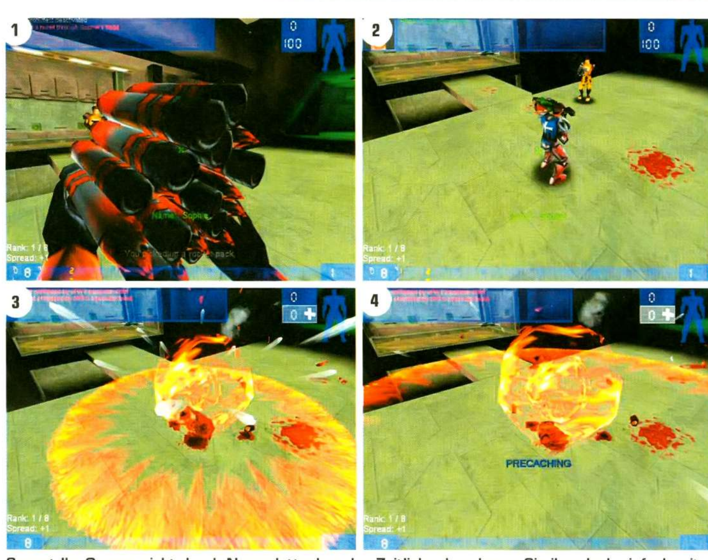
DM-Agio
Spaßige DM-Karte
dm-agio.exe

Corpse Mania 1.04
Lustiger Mutator
Corpsemania.exe

DM-UTTourney-II
Spitzen-Deathmatch-Map
DM-UTTourney-II.exe

Chaos UT Beta 2
Hochgelobter und sehr guter Mod
chaosut_beta2_umod.exe

AgentX 2.0
Agenten-Mod für *UT*
Axbeta20.exe



Segnet Ihr Gegner nicht durch Normalattacken das Zeitliche, bescheren Sie ihm doch einfach mit der Kamikaze-Option in Chaos-UT ein bombastisches Erlebnis.

Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Brylonak-WtC" Philipp
34 Jahre, Online-Redakteur
www.gamesweb.com
www.d2watchtower.de
ap@gamesweb.com

„Wie alle Diablo-2-Fans warte auch ich auf eine offizielle Ankündigung zu der gerüchteweise geplanten Erweiterung. Hoffen wir, dass die ECTS in London neue Erkenntnisse bringt."



Stabile Server

Frohe Botschaft: Seit der Erweiterung der Europa-Server sind selbige wesentlich stabiler und das Erstellen oder Einklinken in ein Spiel stellt kaum noch ein Problem dar. Dennoch sind gelegentliche Ruckler durch Lags nicht auszuschließen. Wenn Sie im Textfeld (Entertaste) „FPS" eingeben, wird Ihnen die Framerate (Bilder pro Sekunde) und der Ping-Wert des Spieles angezeigt. Die Anzeige kann durch nochmaliges Eingeben von „FPS" wieder deaktiviert werden. Wenn Sie merken, dass der Ping-Wert sich ungünstig entwickelt und häufig über einen Wert von etwa 600 geht, sollten Sie das Spiel verlassen. Wollen Sie das nicht, sollten Sie immer ein Stadtportal in der Nähe platzieren. Sobald Sie merken, dass die Gegner öfter mal nicht reagieren und unbeweglich bleiben, drücken Sie Heiltränke und verschwinden durch das Portal in die Stadt, ansonsten kann es Ihnen passieren, dass nach Ende des Lags nur ein trauriges Häufchen Elend zwischen den Gegnern liegt, nämlich die Überreste Ihres Charakters.

Erfahrung sammeln

Das Erfahrungspunkte-System von *Diablo 2* ist relativ komplex. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, wie im Spiel die Punkte für das Töten von Monstern errechnet werden, und stellen auf der CD auch ein Berechnungs-Tool zur Verfügung, damit einem schnellen Aufstieg Ihres Charakters nichts im Wege steht. Jeder Gegner hat einen festen Erfahrungspunktewert, der durch mehrere Faktoren modifiziert wird. Der Hauptfaktor ist Ihr eigener Charakterlevel und der des Monsters. Hier kommen folgende Werte zum Tragen:

Gegner-Lvl. - Char-Lvl.	Faktor (Char-Lvl. 1-25)	Faktor (Char-Lvl. >25)
>10	5 %	(Char-Lvl./Monster-Lvl.) %
9	15 %	(Char-Lvl./Monster-Lvl.) %
8	36 %	(Char-Lvl./Monster-Lvl.) %
7	68 %	(Char-Lvl./Monster-Lvl.) %
6	88 %	(Char-Lvl./Monster-Lvl.) %
5 bis -5	100 %	100 %
-6	81 %	81 %
-7	62 %	62 %
-8	43 %	43 %
-9	24 %	24 %
< -10	5 %	5 %

Ab Charakterlevel 75 werden die Werte nochmals modifiziert:

Level 75-79:
1/2 der Erfahrungspunkte
Level 80-84:
1/3 der Erfahrungspunkte
Level 85-89:
1/4 der Erfahrungspunkte
Ab Level 90:
1/5 der Erfahrungspunkte

Daraus ergeben sich zwei Dinge, nämlich dass Sie die meisten Punkte gegen gleichstarke Monster erringen und dass es sehr lange dauert, bis Sie das Maximum, Charakterlevel 99, erreichen. Übrigens lohnt es sich, Champions und Boss-Monster zu töten, auch wenn es


Amazone, Zauberin und Totenbeschwörer erwehren sich der Angriffe aus allen Richtungen.



Nicht jedes Rare Item lohnt sich auch wirklich. Eine Keule mit 2-6 Schaden ist trotz der guten anderen Eigenschaften witzlos.



Der Kampf um die europäische Hardcore-Krone spitzt sich nach dem Tod des Spitzenreiters, eines Level-80-Barbaren, weiter zu.

teilweise eine gefährliche Sache ist, denn diese geben die drei- bzw. fünffache Punktzahl der herkömmlichen Gegner, sind aber auch zwei bis drei Monsterlevels stärker. Im Mehrspielermodus geht die Modifizierung noch weiter, denn dort kommen auch Zahl und Level der Mitspieler zum Tragen. Zunächst wird der Grundwert des Monsters in Abhängigkeit von der Spielerzahl modifiziert, in Stufen von ca. 66 Prozent pro zusätzlichem Mitspieler, das heißt bei zwei Spielern 166, bei drei Spielern 233 Prozent und so weiter. Hierbei ist es unwesentlich, ob die Mitspieler zusammen eine Party bilden oder nicht.

Schneller ins Battle.Net

Mit einem kleinen Trick können Sie den Vorspann von *Diablo 2* komplett überspringen und direkt zum Login ins Battle.Net kommen. Öffnen Sie die Eigenschaften der *Diablo 2*-Verknüpfung im Startmenü oder auf dem Desktop mit Rechtsklick und tragen Sie hinter dem Pfad zur Diablo 2.exe den Eintrag –skiptobnet ein, z.B. „c:\Diablo 2\Diablo 2.exe" –skiptobnet"

Teamplay

Im Party-Modus werden erzielte Erfahrungspunkte geteilt, jedoch nur zwischen den Spielern, die sich im gleichen Kartenbereich aufhalten und in derselben Party sind. Party-Mitglieder in anderen Bereichen gehen leer aus. Die erzielten Erfahrungspunkte werden dann entsprechend dem eigenen Charakterlevel anteilig an der Summe der Levels der Party-Mitglieder aufgeteilt. Der Spieler, der den tödlichen Schlag versetzt hat, erhält zusätzlich einen Bonus von zehn Prozent. Neutrale Spieler, die gleichzeitig auf einen Gegner einschlagen, teilen die Punkte nicht. Hier erhält nur derjenige, der das Monster tötet, die Erfahrungspunkte. Es lohnt sich daher kaum, sich als kleiner Charakter von hochstufigen Charakteren durchschleifen zu lassen. Die dabei erzielten Erfahrungspunkte sind minimal. Auch hier gilt wieder: Gleichrangige Gegner und gleichrangige Monster bringen den besten Erfolg. Wenn Sie gnadenlos Punkte machen wollen, spielen Sie mit acht Mitspielern, aber alleine und ohne Party in einem Level. Aber Vorsicht, bei acht Mitspielern haben die Gegner auch die achtfache Trefferpunktezahl uns sind somit wesentlich schwerer zu vernichten.

Auf der Cover-CD

Charakterplaner
Die neue Version des Charakterplaners hilft Ihnen bei der Verteilung der Fähigkeitspunkte.
characterplanner2.exe

Update v1.03
Die Version 1.03 bringt *Diablo 2* auf den neuesten Stand.
D2Patch_103.exe

Grafik-Fix
Der Patch v1.03 sorgt bei einigen Voodoo-Karten für Qualitätsverluste. Wenn Sie die D2Glide.DLL in Ihr *Diablo 2*-Verzeichnis entzippen, wird die Optik wieder auf den Stand der Version 1.02 gebracht.
D2glide.exe

Sprachänderung
Die D2Lang.DLL auf der CD übersetzt Namen und Gegenstände ins Englische, wenn Sie die Datei ins *Diablo 2*-Verzeichnis kopieren. Die Sprachausgabe bleibt jedoch unverändert und die Videosequenzen laufen nicht mehr.
D2lang1_03.exe

Erfahrungspunkte-Rechner
Mit diesem Tool können Sie feststellen, welche Gegner sich am meisten lohnen.
D2-Experience-Rechner v1.02.exe

Erfahrungsverlust
Dieser Excel-Tabelle können Sie entnehmen, wie viele Punkte zum Hochleveln notwendig sind und wie viele beim Tod abgezogen werden.
experience-abzug.exe

Ultima Online

Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
www.ultima-worlds.de

„Meiner Meinung nach wird erst UWO:O das Ende für UO bedeuten, weil der Nachfolger wohl die meisten Spieler in seinen Bann ziehen wird."

3 Jahre UO

In Kürze ist es so weit: *Ultima Online* wird drei Jahre alt. Verglichen mit „normalen" PC-Spielen ein extrem hohes Alter. Das liegt in der Natur der Sache, denn bei *Ultima Online* existiert keine Lösung im eigentlichen Sinn und damit auch kein Spielende. Nach drei Jahren hat *Ultima Online* weltweit immer noch eine langsam wachsende Fangemeinde von etwa 170.000 registrierten Benutzern, die alle regelmäßig spielen. Ein beachtlicher Erfolg, denn gewöhnliche Spiele schaffen es kaum, so lange auf der heimischen Festplatte immerhin knapp 800 MB zu belegen. Was aber macht das Flair von *Ultima Online* aus? Zugegeben, wer seit drei Jahren dabei ist, der hat sich mehr als einmal überlegt, was es noch bieten kann und einige kamen dann sicher zu dem Schluss, dass es Zeit ist, ein neues Spiel zu spielen und wanderten zu *Everquest* ab. Doch ein großer Teil spielt seit der Veröffentlichung immer noch mit Begeisterung.



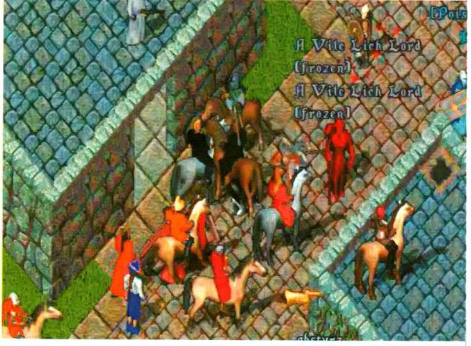
Die Charaktere werden in UWO:O sehr detailliert dargestellt. Hier sehen Sie einen Juka-Krieger.

Cyberwelten

Ultima Online ist ein fortwährender Prozess – jeder Tag ist anders und doch irgendwie vertraut und bekannt. Origin baute im Laufe der Zeit eine Menge neuer Features ein und auch heute, drei Jahre nach der Veröffentlichung, werden die Entwickler nicht müde, neue Gegenstände und Systeme ins Spiel einzubringen, die den Reiz weiter erhöhen sollen. Und das gelingt ihnen sehr gut. Derzeit erwartet die Spielergemeinde das lang angekündigte Faction-System. Ein Ende des Online-Klassikers ist nur entfernt in Sicht: *Ultima Worlds Online: Origin*, der Nachfolger von *UO* dürfte die bestehende aktive Spielergemeinde recht schnell zu einem Wechsel animieren, obwohl es inhaltlich nicht gravierend anders sein dürfte, aber eben eine überlegene Grafik bietet. Es ist die virtuelle Realität, die *Ultima Online* zu dem Spiel macht, das es heute ist. Es ist die Möglichkeit, eine Art „zweite Existenz" zu erschaffen und dort allerlei Abenteuer zu bestehen, Monster zu bekämpfen, Besitz und Ruhm zu erlangen und schließlich und endlich: sich mit Gleichgesinnten zu treffen. Das geht so weit, dass *UO* es als erstes Spiel geschafft hat, eigene Abteilungen in den namhaften Auktionshäusern des Internets zu bekommen, weil der Handel mit Accounts, britannischer Währung und virtuellen Gegenständen (Waffen, Häuser usw.) floriert. Accounts mit Burg und einer hohen Geldsumme gingen in der Vergangenheit für Summen von bis zu 3.000 Mark über den Auktionstisch – Cyberwelt meets Reality.



Eine der neuen Waffen: der Glacial Staff mit 25 Ladungen – die Spieler müssen selbst herausfinden, wozu er benötigt wird.



Ein Vile Lich Lord: Ab und an erscheinen spezielle, stärkere Monster, die besondere Gegenstände als Beute hinterlassen.

Everquest

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter *Everquest*-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque
25 Jahre, Webdesigner
www.prodes.org/iceholder

„Die neue Spracherkennung in Everquest ist eins von Verants netten Gimmicks, aber die Tastatur ermöglicht nach wie vor die schnellere und effizientere Eingabe von Befehlen."

So ähnlich soll das neue Menü aussehen. Mitarbeiter von Verant



Eiskaltes Händchen: Die Monster in Everquest sind von vielfältiger Natur und oft sehr bizarr, wie diese untote Hand beweist.

Neue Oberfläche

Bei *EQ* wird zurzeit mit Hochdruck an einer neuen Benutzeroberfläche gearbeitet, die zur nächsten Erweiterung im Dezember ins Spiel integriert werden soll. Dank des riesigen Feedbacks der Spieler kann man beispielsweise bereits die Farben für fast alle Meldungen selbst ändern (http://eq.castersrealm.com/colorwizard/color wizard.asp). Bald soll man sogar die Bildschirmfläche besser nutzen können, indem die Anzeigen für Lebenspunkte, Mana und die Gruppenliste optimiert neben dem Dialogfenster angeordnet werden. Lohn dieser Mühe ist unter anderem eine bessere Ergonomie und ein etwa 10 Prozent detaillierterer sichtbarer Bereich der Landschaft auf dem Monitor. Gerade in Kombination mit höheren Auflösungen ist das eine erhebliche Verbesserung.

Zwei weitere Zonen?

Doch auch inhaltlich legt sich Verant weiterhin ins Zeug. Aus der Gerüchteküche hört man munkeln, dass zwei weitere Zonen, „The Wardens" und „Veksar", in Vorbereitung sind. Die Waldzone „The Wardens" wird auf dem Kontinent Odus angesiedelt sein. Davon abgesehen, sind noch keine weiteren Informationen oder Bilder verfügbar. „Veksar" dagegen wird wieder eine ganz besondere Zone. Denn dabei handelt es sich wie bei „Kedge Keep" um einen Unterwasser-Dungeon, der im neu erschlossenen Kontinent Kunark liegt. Unterwasser-Dungeons genießen in *Everquest* einen gewissen Respekt, weil viele Spieler es als schwierig und ungewohnt empfinden, unter Wasser zu kämpfen – mal ganz zu schweigen vom Atemluft-Problem. Hier greift das *Everquest*-System wieder sehr gut, denn mit einem Shaman, Druid, Magician, Necromancer oder Barden in der Gruppe kann man sich, ohne die Luft anzuhalten, im Labyrinth bewegen. Diese Klassen verfügen nämlich über Zaubersprüche, die eine Atmung unter Wasser ermöglichen oder unnötig machen.

Kunarks letzte Geheimnisse

Selbst ohne diese neuen Zonen existieren immer noch einige Bereiche in der vorhandenen Welt, die kaum erkundet sind. Erst vor kurzem gelang es den ersten Gilden, in die extrem schwierige und geheimnisumwitterte Zone „Veeshans Peak" einzudringen. Bisher konnten die Spieler dort nur den ersten großen Drachen besiegen und damit warten noch sechs weitere Schuppentiere auf Besucher. Wenn man bedenkt, dass selbst große Gilden drei Monate gebraucht haben, nur um die Zone zu betreten, dürfte es noch ziemlich lange dauern, bis der Hort der Drachen halbwegs fest in der Hand der Spielgemeinde ist.

Abgesehen von solchen gigantischen Aufgaben sorgt Verant für eine willkommene Abwechslung: Seit mehreren Wochen laufen verschiedene Events auf den Servern, die so genannten „Tests of ..." Dabei treffen sich die besten Charaktere jeder Klasse unter Aufsicht der Spielleiter (Game Master, kurz GM), um an einem Turnier nach bestimmten Regeln teilzunehmen. Der Sieger wird mit einem Titel und magischen Gegenständen belohnt. Die Warrior waren die Ersten, die ihre Fähigkeiten bei einem solchen Turnier beweisen konnten. Nach dem Zufallsprinzip erhalten nun alle zwei Wochen die Charaktere einer anderen Klasse die Chance, sich miteinander zu messen.

Informationen rund um Everquest

Link	Art	Inhalt
www.everquest.com	Offizielle Homepage	Homepage von Everquest
http://eq.mystics.de	Nachrichten & Infos	Die deutsche Everquest-Site
http://eq.castersrealm.com/	Nachrichten & Infos	Amerikanische Info-Site
http://everquest.allakhazam.com/	Informationsseite	Gegenstände, Karten, usw.
www.everlore.com/	Nachrichten & Infos	Spielereditierte Datenbank
www.eqatlas.com	Karten & Infos	Infos zu den Zonen
www.eqmaps.com	Karten & Infos	Infos zu den Zonen

Flugsimulationen



Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von Flight Simulator Magazin
www.flightsimulator.de

„In dieser Ausgabe beschäftigen wir uns mit der „Aufrüstung" der WW-II-Simulation Fighter Squadron – Scramin' Demons Over Europe."

Mehr Flugzeuge

Was hat sich getan, über ein Jahr nach dem Erscheinen von *FSDOE* und der Veröffentlichung des Open-Plane-Interface zum Erstellen neuer Flugzeuge? Die Simulation selber ist nur noch selten im Handel erhältlich, was noch lange nicht heißt, dass sie deswegen schon zum Alteisen gehört. Die Entwickler neuer Flugzeuge und anderer Add-Ons sind dafür umso fleißiger gewesen und machen diese Zweite-Weltkriegs-Simulation weiterhin attraktiv und interessant. *Meatwaters Rolling Thunder* war einer der ersten Zusätze mit neuen Sounds für *FSDOE*. Schon dieses Update hatte es in sich, brachte mehr Dynamik und eine wesentlich bessere Klangcharakteristik, vor allem bei den Motorengeräuschen. Mittlerweile gibt es zwei komplette Flugzeug-Erweiterungen, die weitere wichtige Maschinen für die Simulation zur Verfügung stellten: die Messerschmitt BF-109 in den Modellvarianten E4, F4 und K4, die Spitfire als Version IX und Mk.1a und eine Hurricane Mk1. Exoten wie die Heinkel He-100, die mit einer Höchstgeschwindigkeit von 746,606 km/h den Rekord 1939 nach Deutschland holte und der Nurflügel-Jagdeinsitzer Go 229, auch unter dem Namen Horten Ho IX bekannt, vom Typ schon so etwas wie die heutigen Tarnkappen-Flugzeuge. Weiterhin kommen dazu eine A6m5 Zero, eine russische Yak-3, eine Nachtjäger Version Ju-88 G mit Radar-Antennen und „schräger" Musik, Maschinengewehre, die aus ebener Fluglage schräg nach oben schießen konnten, die Focke Wulf 190 in den Varianten A3 und D8, die Langnasen-Dora, für die US-Airforce eine B-17 F, eine bestens gelungene P-47 Thunderbold, die F4U-Corsair in vier Ausführungen,

Erfahrungsbericht des FSDOE-Fans Boandlgramer

Wenn man das Spiel das erste Mal auf seinen Rechner lädt, ist man momentan etwas enttäuscht. Doch sobald man sich ein wenig mehr mit dem Spiel vertraut gemacht hat, umso mehr Freude macht es. Die Macher von Parsoft haben es im Gegensatz zu anderen Anbietern von Kampfsimulationen nicht verstanden, sich in die Köpfe der potenziellen Käufer dieses Genres zu bringen, schade. Doch wer ein echter „Combat-Flightsim-Fan" ist, probiert dieses und jenes Spiel aus, und so war es auch bei mir. Kein Spiel hat ein dermaßen schöpferisches Publikum wie *FSDOE*. Das beweisen die vielen neuen Add-Ons, die fast ausschließlich von Spielern kreiert wurden. Die Flugzeuge sind in hervorragender Qualität gemacht und stellen meist die im Original-Spiel vorhandenen Flugzeuge in den Schatten. Gespielt wird mit WW-II-Flugzeugen. Wer wie ich *Red Baron* spielt, der ist sehr beeindruckt von den Jägern des Ersten Weltkriegs und ein Grafikvergleich zwischen *RB* und *FSDOE* belegt eindeutig, dass bei *Fighter Squadron* hervorragende Arbeit geleistet wurde, *Red Baron* dagegen schwach abschneidet. Ausgezeichnete Sounds und ein kameradschaftliches Verhältnis unter den Spielern – wenn ein Spiel gestartet wird, muss niemand draußen bleiben – runden das Programm noch ab. *FSDOE* ist für mich momentan das beste Onlinespiel, offline ist es allerdings nur durchschnittlich.



Alles Gute kommt von oben? Hier wird gerade ein so genanntes Mistel-Paket zu seinem Bestimmungsort gebracht.

Grafische Aspekte: Neben den gut texturierten Flugzeugen wurde auch die Landschaft nicht außen vor gelassen. Ob sich jedoch eine Landemöglichkeit auf dem Flugzeugträger ergibt, stellen wir noch infrage.

eine F4F-Wildcat, eine P-51D und sogar ein Jet aus der Korea-Area, die P-80 Shooting Star.

Neue Bodenobjekte

Für die Ära des Ersten Weltkriegs gibt es ein Komplettpack mit den bekanntesten Ein- und Doppeldeckern aus dieser Zeit. Zu den neuen Bodenobjekten und Einheiten gehören der Flugzeugträger Akagi mit 28 Flugzeug-Abwehr-Kanonen, der japanische Zerstörer Akizuki und das japanische Flaggschiff Yamato sowie der US-Träger Saratoga. Eine besondere Herausforderung für *Fighter Squadron*-Piloten stellt das deutsche Fluggerät „Mistel" dar. Dieser Flugkörper bestand aus einem bomberähnlichen, unbemannten, mit Sprengstoff voll gestopften Flugzeug, auf das wahlweise eine BF-109 oder FW-190 zur Steuerung aufgesetzt wurden. Diese führten als Kombipack einen Zielanflug durch und der Jagdflieger klinkte die „Mistel" kurz vor dem Ziel aus – quasi als fliegende Flugzeugbombe. Selbstverständlich haben die privaten Entwickler ihre neuen Flugzeuge auch mit den passenden Cockpits versehen. Die Qualität dieser neuen Cockpits ist zum großen Teil überragend! Aber nicht nur weitere Flugzeuge stehen mittlerweile zur Verfügung. Es besteht nunmehr auch die Möglichkeit, in einem amerikanischen Sherman- oder deutschen Tiger-Panzer aktiv am Geschehen teilzunehmen. Durch die Integration von mittlerweile mehr als zehn Flugzeugen des Ersten Weltkriegs plus eigenem Terrain, Sounds, Cockpits und Missionen ist aus *FSDOE* schon fast eine andere Flugsimulation geworden. Die Art und Umsetzung der Flieger gehört zu den besten und aufwendigsten bislang. Da kann selbst ein original Red Baron nicht mehr mithalten!

Auf der Cover-CD

Erstes SDOE-Plane Pack
Neue *SDOE*-Flugzeuge
planepack5.3.exe

Plane Pack 5.3 Patch
Erweiterung für obiges Pack
pp53bpatch.exe

Online Contest Plane Pack
Komplettes Pack bis 5.4
Contestpack11.exe

WW-I Flugzeug Pack
Flugzeug-Paket mit Graf Zeppelin
Wwipack.exe

Ab in die Tundra

Die Vielseitigkeit von *FSDOE* wird weiterhin durch neue Geländearten wie die Tundra und russische Flugzeuge wie die Yak-3 und Polikarpov I-16 abgerundet. Das so genannte *Nations*-Add-On ermöglicht es, weitere Nationen – neben den drei vorgesehenen – mit deren Flugzeugen und Einsätzen in *FSDOE* einzubinden und zu verwalten. Um *FSDOE*-Online-Sessions zu organisieren, können über die Website des Fighter Squadron Information Center alle momentan zur Verfügung stehenden Server sowie der aktuelle Status an Spielern abgerufen werden. Überhaupt scheint sich die Aktivität und Attraktion von *FSDOE* mehr auf den Online-Bereich verlagert zu haben. Nichtsdestotrotz gehört *FSDOE* unter den bisherigen WW-2-Simulationen mit zu den technisch aufwendigsten und vielseitigsten und wird diesen Platz sicherlich auch weiterhin behaupten können. Selbst *B-17 Flying Fortress 2* kann nichts daran ändern, dass man einen der eindrucksvollsten Bomber des Zweiten Weltkriegs, die britische Lancaster, auf Piloten- oder Schützen-Position nur in *FSDOE* fliegen oder „spielen" kann – und nach *Meatwaters Rolling Thunder* bringt nur allein der Motorenklang der Lancaster fast jedes Zimmer, in dem ein PC mit halbwegs guter Soundanlage steht, zum Einsturz!

„Himmelsstürmer"



Nostalgie pur: Selbst bei der bekanntesten Fliegerlegende, dem Roten Baron, dürfen Sie in FSDOE an den Knüppel.



Die mächtige Thunderbold – für FSDOE erstklassig nachgestellt und simuliert. Da kann Fliegen nur Spaß machen.



Weit über den Wolken: Die sehr schön modellierte und texturierte Hurricane Mk1 steht ebenfalls zur Verfügung.



Eine Legende des 1. Weltkriegs: Der Albatros DVA-V6 in seiner ganzen Farbenpracht darf in FSDOE geflogen werden.

Grand Prix 3



GP-Fan Benjamin Kaiser liefert Ihnen zusammen mit Dennis Grebe (www.grand-prix3.de) Monat für Monat die allerneuesten Infos rund um Grand Prix 3.

Benjamin Kaiser
19, Schüler, Bochum
bkaiser@grand-prix3.de
www.grand-prix3.de

„Grand Prix 3 wird bis Grand Prix 4 das Maß der Dinge bleiben. Da kann keiner was dran ändern!"

Willkommen ...

... in der Welt, die von Geschwindigkeit, heißem Gummi und PS-starken Motoren beherrscht wird. Willkommen in der Welt von *Grand Prix 3*! Wir halten Sie ab sofort jeden Monat über die Geschehnisse rund um den Rennsimulations-Platzhirsch auf dem Laufenden, berichten über Neuigkeiten zum Spiel selbst und über die immer größer werdende Add-On-Szene.

Add-On-Lage

Leider müssen wir Sie gleich zu Beginn dieses Spielerforums bezüglich Updates auf die aktuelle 2000er-Saison auf unsere Internetseite (www.grand-prix3.de) vertrösten, denn lizenzrechtliche Gründe verhindern, dass wir Add-Ons zum Update von *Grand Prix 3* auf die 2000er-Saison auf die Cover-CD packen. Auf der Internetseite finden sie die neuesten Updates, Tools und sonstige Leckerbissen. In naher Zukunft wird außerdem GP3Edit veröffentlicht werden, mit dem das Erstellen und Einbinden von Carsets erheblich vereinfacht wird. Für die Offliner: Auf der Cover-CD befinden sich zumindest die Editoren, mit deren Hilfe Sie Ihr *Grand Prix 3* selbst auf den neuesten Stand bringen können.

Tools im Detail

GP3-Jammer

Mit Hilfe des Tools GP3-Jammer von GarrenT können Sie die JAM-Dateien (die die Texturen aus dem Spiel beinhalten) für den Hardwaremodus in das BMP-Format und wieder zurück in das JAM-Format konvertieren. Um z. B. die Lackierungen der Wagen (Installationsverzeichnis von GP3\GamejamsH\Liveries\) zu editieren, müssen Sie als Erstes die Textur in das BMP-Format exportieren. Danach müssen sie die Textur an sich editieren und die veränderte BMP-Datei mit Hilfe des GP3-Jammers wieder in die ursprüngliche (!) JAM Datei importieren.



So sieht ein Wagen, der mithilfe des GP3 Jammers in die einzelnen Texturen zerlegt wurde, aus.

Der Lenkrad-Skandal und die Lösung

Viele Spieler bekamen schon nach wenigen Minuten mit *Grand Prix 3* einen Schreck: Das teure Force-Feedback-Lenkrad funktionierte nicht. Entweder gab es gar keine Effekte, oder das Lenkrad zog immer nach links. Dieses Phänomen trat hauptsächlich bei Lenkrädern von Microsoft auf bzw. mit Lenkrädern, die auf dieser Technologie basieren. Die ganze Spielergemeinschaft hat sich mit diesem Problem beschäftigt und schon nach wenigen Tagen eine Lösung gefunden. Schuld war ein Eintrag in der Registry, den es einfach zu löschen galt. Mittlerweile gibt es ein Programm von Dominique Camus, das die Aufgabe für Sie übernimmt. Sie finden dieses Tool auf der aktuellen Cover-CD.

Grand Prix 3 im Netz spielen?

Von Haus aus lässt sich *Grand Prix 3* nicht über das Internet im Mehrspieler-Modus spielen. Mit Hilfe des Multiplayer-Tools Netplayer (www.netplayer.de) ist dies jedoch jetzt möglich. Allerdings werden Fans des Rennspiels schnell enttäuscht sein, denn selbst mit einer ISDN-Leitung (64Kbit/sec) artet das Spiel in eine einzige Ruckelorgie aus, da die Datenpakete schlicht und einfach zu groß sind. Dies war übrigens auch der Grund dafür, dass der Internet-Modus aus *Grand Prix 3* wieder entfernt wurde. Gelegenheitsspieler können aber trotzdem durchaus ihren Spaß daran haben, solange es nicht darum geht eine hundertprozentig exakte Runde herauszuholen.

Streckeneditor für Grand Prix 3

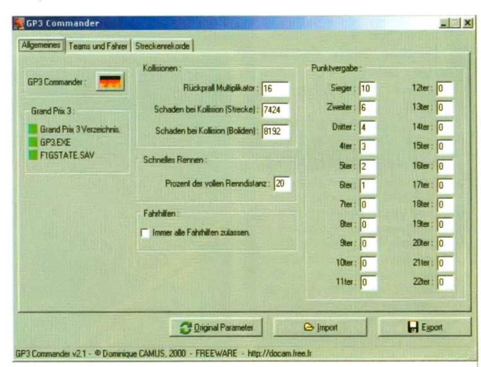
Paul Hoad hat eine neue Version seines *Grand Prix 2*-Streckeneditors veröffentlicht, mit der es nun auch möglich ist, die Strecken aus dem dritten Teil zu editieren. Man sollte allerdings nicht zu viel erwarten, denn die Strecken selber lassen sich zwar editieren, die Streckenrandobjekte bis auf ihre Texturen und Platzierungen jedoch noch nicht. Bis dahin müssen sich die Fans mit einer verbesserten Version der *Grand Prix 3*-



Im Regen zu fahren, verlangt einen besonders sensiblen Gasfuß.



Sehr seltsames Kaffeekränzchen in Monaco. Auch Computerfahrer machen ab und an mal einen Fehler.



Der GP3Commander ist leicht zu bedienen und bietet viele brauchbare Features, die GP3 noch interessanter machen.

Strecken vergnügen. Anfängern ist jedoch nicht zu raten, ohne jegliches Vorwissen zu versuchen, Strecken zu editieren oder gar neue zu erstellen. Das Editieren der Strecken muss man fast schon wie eine Programmiersprache lernen, und Misserfolge treten gerade zu Anfang sehr oft auf. Wir beabsichtigen jedoch, in naher Zukunft ein TrackEditing-Tutorial auf www.grandprix3.de und eventuell auch an dieser Stelle zu veröffentlichen.

GP3-Art-Editor

Mit dem *GP3*-Art-Editor, ebenfalls von GarrenT, sind Sie in der Lage, die Art-Bitmaps der Teams ins BMP-Format zu exportieren. Damit können Sie die Fahrerporträts, die Teamlogos (die in den Menüs oben links rotieren), die Wagenansichten für die Startaufstellung und das Setup sowie die Teamlogos für das Fahrerauswahlmenü editieren.

GP3-Commander

Mit dem *GP3*-Commander von Dominique Camus kann man diverse Einstellungen verändern. Modifizierbar sind der Rückprall-Multiplikator, die Größe des Schadens bei Kollisionen mit einer Mauer bzw. anderen Wagen, die Länge eines Schnellen Rennens, die verfügbaren Fahrhilfen, die Punktvergabe, die Stärken der Teams und Fahrer sowie deren Namen, Startnummern und Aggressivität, die Ausfallwahrscheinlichkeit sowie die Streckenrekorde für Qualifikation und Rennen. Die komfortable Benutzeroberfläche dürfte auch Anfängern helfen, sich zurechtzufinden.

GP3Edit nahezu fertig

Wer schon *Grand Prix 2* gespielt hat, kannte bestimmt auch GP2Edit von Steven Young. Mithilfe dieses überaus mächtigen Tools konnte man auf einfache Art und Weise komplette Carsets für *Grand Prix 2* erstellen und einbinden. Eben jener Steven Young hat nun den Nachfolger seines Erfolgs-Editors angekündigt: GP3Edit. In der ersten Version sollen zwar im Vergleich zum GP2Edit weniger Optionen zur Verfügung stehen, in Sachen Carsets wird dieser Editor jedoch schon bald zu den Referenz-Produkten zählen. Wir hoffen, Ihnen bereits in der nächsten Ausgabe GP3Edit auf der Cover-CD anbieten zu können.



Auf der Cover-CD

GP3Jammer BETA ver. 1.0
Tool zum Ändern der Wagentexturen.
gp3jam.zip

GP3Commander ver. 2.1
Daten- und Stärke-Editor für *GP3*.
GP3Commander_2.1.zip

GP3 Cockpit Editor ver. 1.0
Ein einfach zu bedienender Cockpit-Editor von Damien Legros.
Gp3ce.zip

GP3 Decrypter
Ein kleines Tool zum Dekodieren der GP3.EXE, wird für viele Editoren benötigt.
Achtung: Bitte beachten!
GP3Decrypt.zip

GP3 Art Editor
Grafik-Utility zum Ändern der BMPs.
gp3arted.zip

Linksdrall-Fix von Dominique Camus
Patch, der die Steuerung verbessert.
Msffgp3_1.41.zip

Felgen Update von LeoDesign
Schönere Felgen dank LeoDesign.
Felgen_LD.zip



Alle Autos lassen sich, wie dieser BMW, auf den aktuellen Stand der 2000er-Saison bringen.

Need for Speed



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
16 Jahre, Schüler in Atlanta, USA
www.nd4spd.de

„Die ereignislosen Monate in der NFS-Szene verstreichen und verstreichen – das sagenumwobene NFS 6: Hot Pursuit 2 ist wie so viele Mods noch immer nicht viel mehr als eine simple Ankündigung. Ich gleiche dieses Defizit mit neuen Add-On-Autos von der Cover-CD aus."



Der Hummer: Durch seine Breite von über zwei Metern ist er nicht gerade sehr wendig.

Es lebe das Überflüssige

Im Gegensatz zu uns Europäern können sich aufgrund geringerer Steuern, Versicherungsbeiträge und Benzinpreise die Amerikaner bei der Wagenwahl ganz dem Überfluss hingeben. Berichte über Benzinpreise jenseits von zwei Mark pro Liter werden bestenfalls ungläubig belächelt und der heimische „Durchschnitts"-V8 schamlos voll getankt. Das ungewöhnliche Vehikel „Hummer" weiß diese Verschwendung noch zu steigern. Die bizarre Geschichte des Hummer beginnt bei der US-Army in den frühen 90ern. Die fahrende Festung ist imstande, jegliches Hindernis und Gelände ohne Schwierigkeiten zu überwinden. So begab es sich auch, dass sich das letzte Jahrzehnt seinem Ende zuneigte und clevere Marketingstrategen den Hummer für zivile Zwecke entdeckten. Man versah ihn kurzerhand mit Alibi-Extras wie CD-Spieler (im Grunde macht der Motorlärm sowieso selbst Beethoven zu Heavy Metal) oder Klimaanlage (bis der Innenraum als wohl temperiert bezeichnet werden kann, hat man längst sein Ziel erreicht). Der Hummer ist weder eine wirklich sinnvolle Anschaffung, noch die Plattform bahnbrechender Technik, vielmehr besitzt er den Reiz des Besonderen. Dass der Hummer in keine normale Garage passt, stets zwei Parkplätze braucht, die 100-km/h-Marke im Idealfall in knapp 20 Sekunden erreicht, den Monatsverbrauch eines Drei-Liter-Autos locker mit einer Tankfüllung herunterspült und dazu noch absolut ungeeignet für historische Stadtkerne ist, wird Kaufinteressenten deshalb wahrlich nicht stören. Wollen auch Sie an der Faszination des Hummer teilhaben, ohne mehr als zweihunderttausend Mark ausgeben zu müssen? *NFS 4*, unsere aktuelle Cover-CD und Wagen-Designer Icekid 84 machen es möglich.



Auf der Cover-CD: Die Ladefläche des Hummer bietet womöglich Platz für einen Kleinwagen.

BMW M5 E34

Sind Sie BMW-Fan und dennoch des BMW M5 aus *NFS 4* überdrüssig? Sein direkter Vorgänger, dessen Baureihe BMW-Intern unter dem Kürzel „E34" firmierte, könnte in diesem Falle für Sie die Lösung sein. Zwar kann sein Nachfolger, der E39, alles besser, doch ist der E34 immer noch der In-



Auf der Cover-CD

Porsche 968 Turbo S *(NFS 4)*
Da EA ihn in *NFS: Porsche* scheinbar vergessen hat, können Sie sich mit der genialen Umsetzung des Porsche 968 Turbo S von Ben Trapp zumindest in *NFS 4* austoben.
968t.exe

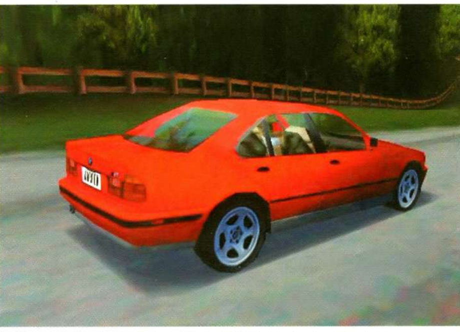
Hummer *(NFS 4)*
Ob nun in der Militär-Version oder als normale Straßenversion, der Hummer wird von nichts aufgehalten. Icekid84 war so freundlich und kreierte ihn nun endlich auch für *NFS 4*.
hummer.exe

BMW E34 M5 *(NFS 4)*
Dass auch etwas ältere BMWs, die von der berühmt-berüchtigten M GmbH verfeinert wurden, noch reichlich Fahrspaß bieten, zeigt der geniale E34 M5 von Ben Trapp.
34m5.exe

begriff einer komfortablen Sportlimousine. Schließlich schlägt in ihm schon die Spezialität des Hauses BMW: Ein Sechszylinder-Reihenmotor. Kombiniert mit einem knackig zu schaltenden 6-Gang Getriebe läuft dieses immerhin 340 PS starke Meisterwerk zu sportlicher Höchstleistung auf. Im Gewand der letzten Modellpflege des E34 (erkennbar durch die verbreiterte Niere, die zuvor 8-Zylindern vorbehalten war) verdeutlicht der M5 auch optisch seinen „Ich will gefahren werden"-Anspruch dank dezent angebrachten Seitenschwellern sowie Heck- und Frontspoilerlippen auch optisch. Hat der große Reihenmotor die Karosserie erst einmal in gehobene Geschwindigkeitsregionen katapultiert, ist der M5 nicht mehr zu stoppen. Ohne nennenswerte Mühen spurtet er durch schwierigste Serpentinen, so dass mancher Porsche-Fahrer ungläubig auf die ungewöhnlich schnelle Familienlimousine blickt. Diese Erfahrung kann *NFS 4* natürlich nicht bieten, dennoch ist der BMW M5 E34 auf der Cover-CD eine ideale Ergänzung für Ihre digitale Autosammlung.

Porsche 968 Turbo S

So wie EA einst pflegte, zu jeder *NFS*-Version eine verfeinerte „Special Edition" zu präsentieren, gehört es bei Porsche zum guten Ton, den kleineren Modellen eine zusätzliche Motorisierung mit dem unscheinbaren Kürzel „S" zu spendieren. Was aber sagt uns dieses „S"? Im Grunde bedeutet das, Sie sind schneller als alle anderen. Genau das bietet auch der Porsche 968 Turbo S auf unserer Cover-CD: Selbst deutlich stärkeren Konkurrenten bietet er mittels seines geradezu idealen Handlings Paroli. Zwar sind seine Formen nicht gerade zeitlos elegant, doch wird dieses Manko durch die brillante Fahrleistung ausgeglichen. Dank Ben Trapp dürfend Sie dieses Vergnügen nun bei *NFS 4* nachempfinden.



Auf der Cover-CD: Der virtuelle M5 ist in jeder Hinsicht gelungen: Selbst die Typenschilder sind deutlich zu erkennen.



Gib Gummi: Die großzügig dimensionierten Bremsen des M5 sorgen für stattliche Bremsspuren auf dem Asphalt.



Bis ins Detail: Die für Porsche typischen rot lackierten Bremssattel.

Screenshot des Monats

Richard Förster aus Aue gelang das, was wir noch in den letzten Monaten kaum für möglich gehalten hätten: Er reichte einen Screenshot ein, der nicht das Resultat eines Grafikfehlers ist, und trotzdem Spektakuläres bietet. Wie Richard es selbst auf den Punkt brachte, zeigt das Bild einen der in *NFS: Porsche* sehr seltenen großen Crashs. Das wirklich Originelle ist aber die Tatsache, dass die Autos in seinem „Werk" nicht einfach beschädigt herumstehen, sondern sich sozusagen noch im Flug befinden. Sind auch Sie daran interessiert, einen Bullfrog-Pack samt Armbanduhr, Rubics Cube und T-Shirt zu gewinnen? Mit einer Portion Glück und einem originellen Screenshot aus einem der *NFS*-Teile sind Sie im Rennen. Senden Sie Ihren Screenshot einfach per E-Mail an kivlov@uni.de! Bitte beachten Sie, dass wir nur Einsendungen unter 500 KB berücksichtigen können. Also: Viel Glück!



Richard Förster präsentiert: Fünf Autos im freien Flug.

GTA 2

Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus
15 Jahre, Schüler aus Frechen
http://www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„Es ist erstaunlich, dass Karten und Fahrzeuge für GTA: Teil 1 weiterhin wie am laufenden Band produziert werden."



Bereit zum Abflug? Für GTA 2 wartet neben einem Porsche ein F15-Jet auf unserer Cover-CD. Ein Traum wird wahr.

Auf Mitspieler-suche

Unter http://gta2multi.8m.com eröffnete kürzlich ein *GTA 2*-Mehrspieler-Portal seine Pforten. Jeder Spieler, der die *GTA 2*-Straßen per Internet unsicher machen möchte, kann seine Kontaktinformationen wie E-Mail-Adresse oder ICQ-Nummer in eine Datenbank eintragen, die jedem Besucher zugänglich gemacht wird. Auf diese Weise sollte es kein Problem sein, den Mitspieler für eine Netzpartie zu finden.

GTA 2: Matrix

Nach der Ankündigung von *GTA 2: Matrix* im Dezember vergangenen Jahres wurde es still um das Hobby-Entwicklerteam ILM. Als der Mod fast vollständig von der Bildfläche zu verschwinden drohte, entschlossen wir uns, bei den Machern nachzufragen. Wie uns der Projektleiter berichtete, wurde *GTA 2: Matrix* leider vorerst auf Eis gelegt, da die Einbindung eigener Texturen mit „unüberbrückbaren Schwierigkeiten" verbunden sei. Zudem wurde mangelnde Bereitschaft seitens der Fahrzeugdesigner als Grund genannt. Hoffentlich bedeutet das nun nicht das endgültige Aus für den viel versprechenden Mod.

Das Cyrix-Problem

Viele Leser berichteten uns, dass *GTA 2* ernsthafte Probleme mit Prozessoren der Marke „Cyrix" habe. Wir versuchten, mit einigen Kniffen Abhilfe zu schaffen und haben folgende Ratschläge zusammengestellt: 1. Installieren Sie den Patch 1.03 von der PCA Cover-CD 4/2000 2. Schalten Sie Sound- und Musik mittels des *GTA 2*-Managers vollständig ab 3. Benutzen Sie keine Cheatprogramme oder Hacks. Die meisten Probleme sollten so der Vergangenheit angehören.

Auf der Cover-CD

Karte des Monats (*GTA 2*)
Auf dieser gut bebauten Karte zahlt sich Verbrechen garantiert aus.
crimedoespay.exe

Zwei neue Fahrzeuge (*GTA 2*)
Übernehmen Sie das Steuer eines flinken Porsche oder eines F15-Jets.
gta2_f15.zip
gta2_porsche.exe

GXTed 1.2 (*GTA 2*)
Neue Version des Missionstext-Editors für *GTA 2*.
gxted12.exe

Themepaket (*GTA 2*)
Verpassen Sie ihrem Windows-Desktop Sounds und Grafiken aus *GTA 2*.
gta2theme.exe

GTA GFX (*GTA*)
Hiermit können Sie die Grafikdateien von *GTA* betrachten.
gtagfx.exe

BWM 350i (*GTA*)
Endlich: deutsche Ingenieurskunst auf den *GTA*-Straßen.
bmw350i.exe

GTA im Taschenformat

Nachdem sich der erste Teil der *GTA*-Serie erfolgreich auf dem Game Boy etablieren konnte, soll nun auch die Fortsetzung für Nintendos Aushängeschild umgesetzt werden. Nach PlayStation und Dreamcast wäre dies für *GTA 2* bereits der dritte Ausflug auf ein fremdes System. Take2 kündigte den Titel für den kommenden Monat an.

GTA2: Crash-Interview

Für *GTA 2* ist der Mod Crash in der Mache (vorgestellt in PCA 9/2000). Wir haben hierzu Projektleiter Andres „Andinator" Kühn aus Mücheln (gleichzeitig Webmaster von GTA-Edit (http://gtaedit.gtazone.de), einige Fragen gestellt.

PC ACTION Könntest du uns die Idee hinter *GTA 2: Crash* erläutern? Was soll dem Spieler geboten werden?
Andinator: Der Mod wird eine komplett neue Karte samt actionreichen Missionen beinhalten. Zudem kommen neue Fahrzeuge hinzu, die allesamt „echten" Vorbildern nachempfunden sein werden. Über die Story kann und will ich nichts verraten.

PC ACTION Fans klagen immer wieder über Stolpersteine, die die Modentwicklung erschweren oder gar unmöglich machen. Welcher Teil von *GTA 2: Crash* ist für dich am schwierigsten umzusetzen ?
Andinator: Zum Glück wurden wir bisher mit keinerlei ernsthaften Problemen konfrontiert. Sogar der äußerst schwierige Missionspart läuft wie geplant.

PC ACTION Wann soll *GTA 2: Crash* veröffentlicht werden ?
Andinator: Höchstwahrscheinlich im 4. Quartal des Jahres.

PC ACTION Gibt es eine Sache, die dich an *GTA 2* stört und im Rahmen deines Mods verbessert werden soll ?
Andinator: Ich will mit diesem Mod den Flair von *GTA 1* wieder einfangen. Aus diesem Grunde werden wir aller Voraussicht nach auf Gangs verzichten.



Auf der Cover-CD: Der Killerwahn-Bonus gehört zum Standardrepertoire der neuen „Crime Does Pay"-Karte für Ihr GTA 2.


Ich glaube an das Gute
im Menschen

NHL 2000

Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen *NHL 2000* noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
19 Jahre, Zivildienstleistender
www.gml2000.de

„Mich hätte beinahe der Schlag getroffen, als ich hörte, dass Microsoft das Standard-Gamepad nicht mehr produziert. Muss ich jetzt auch mit der Tastatur spielen, oder was? Das neue Pad sagt mir nicht zu!"


Viel Verkehr! Hier ist präzise Kontrolle lebenswichtig, deshalb geben wir Ihnen diesmal Tipps zum Gamepad-Kauf.

Mehr zu NHL 2001

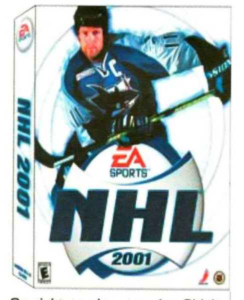
Die Szene spricht seit Monaten nur noch über die bevorstehenden Veröffentlichung der Version 2001. EA Sports gab bekannt, welcher *NHL*-Crack die Packung von *NHL 2001* (zumindest in der US-Version) zieren wird. Es ist Owen Nolan, der Superstar der San Jose Sharks. Auf IGN.com wurde der PlayStation-2-Version des Spiels eine Vorschau gewidmet. Da diese Fassung der PC-Variante ähnlich sein dürfte und eine ganze Menge neuer Screenshots und acht Videos zu bewundern sind, sollte jeder *NHL*-Fan einen Blick wagen (http://ps2.ign.com/previews/14660.htm). Vor allem die Videos sind den Download wert! Veröffentlichungstermin fürs Spiel: 30. September.

Unter Kontrolle

Bei einem schnellen Spiel wie *NHL 2000* ist es wichtig, jederzeit die Kontrolle zu behalten. Abgesehen von einigen Exoten benutzen die meisten Spieler der German Modem League ein Gamepad. Die beiden beliebtesten Modelle sind das Microsoft Gamepad (nicht das SW Gamepad Pro!) und das Gravis Gamepad Pro. Während das Gravis-Gerät dem der PlayStation nachempfunden ist und deshalb gerade Umsteigern zu empfehlen ist, geht das Microsoft Pad in Sachen Design einen neuen Weg. Beide Pads liegen gut in der Hand. Das Gravis Pad ist vor allem in seiner USB-Version eine Empfehlung wert. Außerdem ist es ein Muster an Stabilität. Selbst einen Sturz aus dem vierten Stock überlebt es ohne große Schäden ;-). Wichtig ist, dass das Steuerkreuz kurze Wege bis zum Anschlag hat und präzise auf Eingaben reagiert. Bestes Beispiel ist das Microsoft Gamepad. Falls Sie sich ein Eingabegerät kaufen wollen, sollten Sie das bald tun, denn Microsoft hat das alte Modell aus der Produktion genommen und durch das neue Sidewinder Gamepad Pro mit „schwammigerem" Steuerkreuz ersetzt.

GML-News

Die Playoffs sind im Finale angekommen, die Relegation beendet und die OPEN 8 nähern sich ebenfalls dem Abschluss. Im GML-Finale stehen sich die Rauxel Devils von Daniel Dildrop und die Soltau Kings von Maik Humpert gegenüber. In der Relegation konnte lediglich ein Erstligateam die Klasse erhalten, die Backnag Oilers setzten sich souverän durch. Des Weiteren spielen die Islanders aus Oldenburg, die Bochum Rangers und die Raubling Sharks im nächsten Jahr in der höchsten Spielklasse. Abgestiegen sind die Traditionsteams aus Neumünster und Iserlohn. In der Modemliga konnten die Avs aus Ennepetal ihren Titel der Vorsaison verteidigen.



So sieht es also aus, das Objekt der Begierde. Owen Nolan von den San Jose Sharks wird NHL 2001 schmücken.


Da half kein Flehen: Die Iserlohn Ducks sind abgestiegen.



Auf der Cover-CD

GRL-Daten
Was geht ab in der German Remote League?
nhl2k002.dbf

FIFA 2000

Erfahren Sie Trends zu *FIFA 2000* sowie *EURO 2000* und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML.

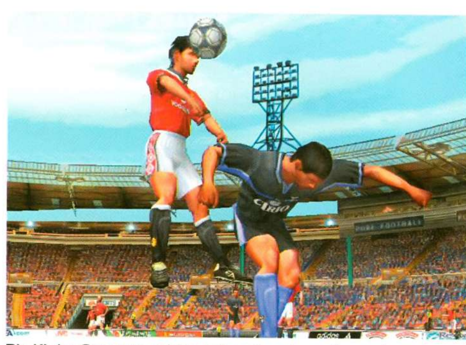
Henry van Boxtel
28 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
www.fifamodemliga.de
E-Mail: Leiter@fifamodemliga.de

„Nachdem der Saisonstart aufgrund der Urlaubszeit etwas schleppend verläuft, freue ich mich nun auch auf 14 Tage Urlaub."

FIFA 2001 – Blick in die Zukunft

Der Sommer neigt sich langsam dem Ende entgegen und die Fangemeinde wartet gespannt auf die neueste Ausgabe der *FIFA*-Serie. Wenn das Spiel tatsächlich so ausfällt, wie es sich nach ersten Verlautbarungen anhört, können Sie sich aber auch zu Recht freuen. Das gewohnt hohe Niveau soll einmal mehr gesteigert werden, und EA Sports wartet mit einigen Innovationen auf. Während die Ankündigung von über 50 Nationalteams, 17 Ligen und Mannschaften in Original-Trikots mit Werbung keinen Fan mehr überraschen dürfte, machen die realere Umgebungsgrafik und Stadionatmosphäre Lust auf mehr. So sollen in Zukunft am Spielfeldrand Trainer ihrem Job nachgehen, Auswechselspieler laufen sich warm, Linienschiedsrichter schwenken bei Abseitssituationen ihre Flagge und Ordner und TV-Kameras sowie rotierende Werbebanden runden das Bild ab. Auf den Rängen schwenken die Zuschauer Fahnen und stimmen Fangesänge für die Heimmannschaft an.

Das Wetter kann sich während des Spielverlaufs ändern, so dass zum Beispiel plötzlich Wolken über das Stadion ziehen und es anfängt zu regnen, was sich auch spürbar auf die Platzverhältnisse auswirken soll. Dank der FIFPro-Lizenz sollen alle Spieler, die der entsprechenden Spielervereinigung angehören, so realistisch wie möglich aussehen und im Bezug auf Größe, Gesichtszüge, Haar- und Hautfarbe der Wirklichkeit entsprechen. Die Bewegungsanimation der Spieler sollen noch realistischer sein und die Spieler sich in einem gewissen Aktionsradius um den Ball situationsabhängig verhalten, verspricht der Hersteller. Völlig neu ist, dass die Spieler verschiedene Charaktere haben und sich dementsprechend verhalten. Gestik, Mimik und auch Aktionen bringen dies deutlich zum Ausdruck.



Die KI der Computerspieler soll noch mehr verbessert werden, was zu noch realistischerem Spielspaß beitragen wird.

Für das Motion Capturing wurden diesmal eine ganze Reihe namhafter Fußballstars verpflichtet, darunter Lothar Matthäus, Edgar Davids, Thierry Henry, Paul Scholes und Sol Campbell. Während die verschiedenen Optionen wie Freundschaftsspiel, Training, vorgegebene und benutzerdefinierte Wettbewerbe von *FIFA 2000* übernommen werden, wird bei *FIFA 2001* erstmalig um Auf- und Abstieg gespielt. Dass nun endlich eine Internetoption im Spiel integriert werden soll, dürfte vor allem für die Online-Spieler die bedeutendste Eigenschaft der neuen *FIFA*-Version sein. Zum einen lassen sich die Kosten senken, da man keine Ferngesprächsgebühren mehr zu bezahlen braucht. Vor allem aber sind so endlich direkte Verbindungen zwischen Modem- und ISDN-Spielern

Ansehnlich! Die Animationen der Zuschauer versprechen im Vergleich zu FIFA 2000 deutlich besser zu werden.

möglich, die gerade für Online-Ligen immer ein großes Problem darstellten. Wenn dann auch noch die Steuerung frei einstellbar wäre, blieben kaum noch Wünsche offen.

FML-Spielerporträt



Name: Marcus Amend; Alter: 16 Jahre

Marcus Amend schaffte den direkten Aufstieg in die erste Liga.

In dieser Ausgabe stellt sich Marcus Amend (16 Jahre alt, Trainer des ASV Feudenheim) vor, der seit der fünften Saison dabei ist. In der vergangenen Spielzeit erreichte er den Aufstieg in die Premier League durch einen ersten Platz in der Gruppe A der Zweiten Liga bei neun Saisonsiegen und nur einer Niederlage. Marcus gewann außerdem das EM-Turnier der FML.

1. Wie bist du auf die FIFA-Modem-Liga gekommen?

Durch die PC Action. Vorher spielte ich bereits in zwei anderen Ligen, bei denen jedoch der Ligabetrieb und die Zuverlässigkeit der anderen Mitspieler sehr zu wünschen übrig ließen. Als ich dann im Spielerforum der PCA von der FML las, war ich begeistert und meldete mich sofort an.



In FIFA 2001 wird es wieder spektakulärere Aktionen geben.



Viel besser könnte das neue Trikot kaum aussehen.

2. Was begeistert dich denn derart an diesem Spiel?

FIFA 2000 ist für mich einfach das beste Fußballspiel überhaupt. Ich spiele die Serie seit dem ersten Erscheinen, damals noch auf Diskette. Im Internet spiele ich jedoch erst seit *FIFA 99* oder, besser gesagt, seit ich eben Internet habe. Seitdem rückt für mich der Einzelspielermodus immer mehr in den Hintergrund, denn es macht einfach mehr Spaß, gegen menschliche Gegner zu spielen und nicht gegen die sehr ungeschickt agierenden Computergegner, gegen die man nach kürzester Zeit im Weltklassemodus zweistellige Ergebnisse erzielt. Es wäre wünschenswert, das Spiel in Zukunft wieder mehr zu einer Simulation zu machen und weniger actionlastig, wie es seit *FIFA 99* der Fall ist.

3. Deine Aufstellung, deine Spielweise, deine Stärken …

Meine Aufstellung ist seit der ersten Version 3-4-3 mit Libero, einem defensiven, einem offensiven Mittelfeldspieler und einem Mittelstürmer. Das Mittelfeld überbrücke ich mit langen Bällen sehr schnell und vor dem Strafraum lasse ich meistens noch zwei Spieler aussteigen, um dann direkt den Abschluss zu suchen. Das ist vermutlich auch mein Erfolgsgeheimnis, denn wie ich von sehr vielen Spielern bereits erfahren habe, gibt es im Internet kaum Akteure, die diese doch sehr eigenartige „englische" Spielweise praktizieren.

FML – Aktuelles

Der alte und neue Meister der FML ist Matthias Dick (TSV 1860 Salzweg). Im Finale konnte er sich mit einem 7:3-Sieg und einem 6:6-Unentschieden gegen Markus Relotius (FC Bunderhee) durchsetzen, dem bereits ein einziger Sieg zur Meisterschaft gereicht hätte. So spannend war bislang noch kein Playoff-Ausgang in der FML-Geschichte. Matthias, der in der ewigen Bestenliste auf Platz sieben liegt, hat es als erster FML-Spieler geschafft, dreimal Meister zu werden und das sogar in direkter Reihenfolge. Aufgrund dieses Hattricks bleibt die Siegtrophäe der FML, die eigentlich ein Wanderpokal ist, nun endgültig in Bayern.

Am 1. September startete der FML-Ligapokal der sechsten FML-Saison. Gestartet wird diesmal mit einem 64 Spieler umfassenden Teilnehmerfeld, was eine vorherige Relegationsrunde voraussetzt, um die größere Zahl der Ligaspieler entsprechend dem Startfeld zu minimieren. Bei sechs zu spielenden Runden endet der Pokalwettbewerb somit nahezu gleichzeitig mit der Saison. Nach dem Ende der Sommerferien soll der Ligavergleich mit der 3DGL stattfinden, der ursprünglich zur Überbrückung bis zum Start der sechsten Saison geplant war.

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats August in der FML wurde der Treffer von Matthias Much gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD-Rom der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats August unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* wurde das Tor von Urs Müller gewählt. Beide Gewinner erhalten das Spiel zum Test des Monats der aktuellen PC Action. Haben Sie auch ein schönes Tor mit *FIFA 2000* im Weltklassemodus erzielt? Senden sie es an Leiter@fifamodemliga.de unter Angabe von Name, Alter und Adresse.



Ein an der Mauer vorbeigezogener Freistoß, für den Torwart unhaltbar direkt unter der Latte platziert



Nachdem der Torwart einmal den Ball abwehren konnte, ist er gegen diesen sehenswerten Seitfallzieher machtlos.



Diese Grafikstudie von FIFA 2001 bietet einen tollen Blick ins weite Stadionrund, das macht reichlich Lust auf mehr, oder?



Auf der Cover-CD

Werbebanden, Spielball, Zuschauer

Auf der Cover CD finden Sie diesmal lebhaftere Zuschauer, deutsche Werbebanden und einen tollen Spielball.

banden.zip, ball.zip, zuschauer.zip

Savegames

Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats.

hilite01.sav
hilite02.sav

C&C: Tiberian Sun



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite *„C&C Information Networks"*.

Alexander Dilthey
16 Jahre, Schüler aus Meerbusch
www.ccin.de
webmaster@ccin.de

„Ich finde die verbesserte Community-Betreuung durch Electronic Arts und Westwood voll gut! :)"

Community-Chat

Zusätzlich zu unserem Community-Board, dem CnC-Board, gibt es nun auch einen Community-Chat. Betrieben wird er von CCIN/RedAlert2.de und CnCRebirth, offizielle Eröffnung war am 13. August, denn an diesem Tag fand der erste offizielle deutsche Community-Chat statt. Jan Brockmann, Community-Manager von EA, war auch anwesend, was das Ereignis noch interessanter machte. Wenn Sie das Gespräch nachlesen wollen, können Sie die Log-Datei unter http://ccin.gamesmania.de/downloads/sonstiges/index.shtml herunterladen. Kommende Community-Chats werden wir übrigens rechtzeitig auf der CCIN-Newspage ankündigen. Zugang zum Chat gibt's entweder unter http://ccin.gamesmania.de/community/chat/index.shtml oder ganz konventionell über IRC: irc.webmaster.com, Server, Port 6667, Raum #cncchat.

Hier ist gut zu sehen, wie es um die USA steht: Die Rote Armee vor vielen amerikanischen Großstädten.

Auf der Cover-CD

„Pusher" in Westwood Online
Materialien zum Prochnow-Interview
Prochnow.exe

Heavy Assault-Mod
Mod für C&C: Tiberian Sun von unserem Leser Benjamin Spang
Heavy-Assault.exe

Alarmstufe Rot 2

Wie im letzten Heft möchten wir Ihnen auch diesmal wieder eine Zusammenfassung der interessantesten *Alarmstufe Rot 2*-News bieten:

- *Alarmstufe Rot 2* wird nur in einer DVD-Hülle ausgeliefert.

Die kleinen MG-Nester versperren den Weg...

... wohingegen die Prism-Towers die Hauptverteidigungsarbeit übernehmen.



Düstere Wolken, Blitz und Donner: Die Wetter-Kontrolle im vollen Einsatz.

▶ In *Alarmstufe Rot 2* wird es keine Silos mehr geben. Grund dafür ist, dass Westwood die Anzahl der Gebäude im Spiel verringern wollte.

▶ Die Sowjet-Sammler können doppelt so viel Gold transportieren (1.000 Credits) wie die Chrono-Sammler der Alliierten. Allerdings gibt es bei den Alliierten den Erzveredler. Baut man vier davon, bringt auch der Sammler der Alliierten 1.000 Credits in die Raffinerie.

▶ Das Transportschiff der Sowjets ist ein Hovercraft und damit auch über Land einsatzfähig.

▶ Erreichen Tesla-Soldaten den Elitestatus, erzeugen sie einen Kettenblitz. Wie der sich genau auswirkt, ist noch nicht bekannt.

▶ Die *Alarmstufe Rot 2*-Musik wird der *C&C1*-Musik sehr ähneln. Vorherrschen sollen Gitarrensounds und „industrial electronic stuff". Insgesamt hat Frank Klepacki sechs Monate gebraucht, um die Songs für *Alarmstufe Rot 2* und *Renegade* fertig zu produzieren.

▶ Es wird keine deutsche Special-Edition von *Alarmstufe Rot 2* geben, wohl aber eine englische.

▶ Westwood veranstaltet zwei Wettbewerbe: Einen vor dem Spiel, in dem es um die Beantwortung von Fragen geht, und einen nach dem Spiel, der eine Art Turnier sein wird.

▶ Die maximale Auflösung wird 1.024x768 sein, die Gebäude werden bei steigender Auflösung kleiner, aber nicht detailreicher.

▶ Hunde werden eine recht effiziente Waffe sein: ein kleines Rudel soll einen ganzen Haufen Tesla-Soldaten vernichten können.

Prochnow – das Experten-Interview

Wir sprachen mit Prochnow, einem der besten deutschen Spieler. Prochnow war diesmal sogar auf Platz 1 der offiziellen Westwood-Rangliste, bis ein sogenannter „Pusher" ihn verdrängte. Mehr dazu im Interview und auf der Heft-CD, dort haben wir nämlich Beweis-Screenshots, die seine Aussagen untermauern.

PC ACTION Viele Mitspieler bei WWO (= Westwood Online) beschweren sich über Cheater. Ist das deiner Meinung nach gerechtfertigt, wie sieht die Situation momentan aus? Und in welchen Bereichen kann man bei WWO überhaupt hacken/cheaten?

Prochnow: Es stimmt, dass sich sehr viele Spieler über Cheater beschweren. Gerechtfertigt sind die Beschwerden auf jeden Fall, mir selbst ist so was auch schon mal passiert. Wo man cheaten kann? Ich selbst wurde schon nach 30 Sekunden Spielzeit von einem Ghoststalker angegriffen oder ich hatte Spiele, in denen mein Gegenspieler überall auf der Karte bauen oder die ganze Karte sehen konnte. Vor dem Patch war es wirklich grausam: Map-Cheats und Geld-Cheats kursierten und wurden extrem häufig verwendet.

Extrem kurios ist, dass ein bestimmter Spieler besonders viele Cheats entwickelt: x2030 wurde mit Seriennummer aus Westwood Online ausgeschlossen, daraufhin entwickelte sich in ihm anscheinend ein enormer Hass auf Westwood. Jetzt verbringt er seine Zeit damit, immer neue Cheat-Programme zu entwickeln, um den Spielbetrieb auf WWO zu stören. Sogar manche Clans unterstützen ihn, indem sie seine Programme auf ihre Homepage stellen. Hacking ist auch ein Problem. Besonders betroffen sind Spieler, die ihr Passwort unklug gewählt haben, z.B. ein normales Wort oder einen normalen Namen. Dann braucht der Hacker nur eine Wordlist, ein geeignetes Programm und den zu hackenden Nickname. Daher kann ich nur empfehlen, als Passwort eine zusammenhanglose Buchstabenkombination mit Ziffern und Sonderzeichen zu verwenden.

PC ACTION Kommen wir zur Zukunft von *C&C*: Freust du dich auf *Alarmstufe Rot 2*?

Prochnow: Ja, sehr sogar. Vor allem, weil es ein komplett neues Gameplay werden soll. Nicht mehr nur Rushes, nicht mehr Gewinnen durch eine riesige Armee ein- und derselben Einheit. Stattdessen muss man auf Taktik setzen, auf eine Kombination mit weniger Truppen, aber dafür in der gemischten Gruppe hocheffizienter Einheiten. Ich finde, das ist eine echte Herausforderung. Das gefällt mir, weil es sich so ähnlich wie *C&C 1* anhört, das war auch sehr ausgeglichen – ganz im Gegensatz zu *Alarmstufe Rot 1*, wo es nur Tankrushes gab, und *C&C 3*, wo es nur darauf ankam, wer als erster Titans hat. Das war öde, die Spiele wurden dadurch zu kurz.

PC ACTION Du glaubst also, dass Westwood es schafft, die Seiten bei *Alarmstufe Rot 2* auszubalancieren?

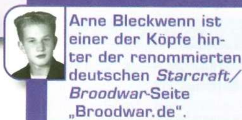
Prochnow: Ja. Die Alliierten eher mobil und recht defensiv orientiert und dagegen die Sowjets, die auf geballte Offensive setzen – das gefällt mir. Im Grunde ist es dasselbe wie in *C&C 3*, nur umgekehrt. Ich denke auch schon aufgrund der *C&C*-Geschichte, dass *Alarmstufe Rot 2* gut ausbalanciert wird, schließlich waren es die vorherigen Spiele dieser Serie ja auch. An dieser Stelle muss übrigens auch einmal gesagt werden, dass weder NOD noch GDI in *C&C 3* über- bzw. unterlegen sind. Ein guter Spieler kann mit jeder Seite gewinnen!

Am Anfang erwähnten wir, dass Prochnow tatsächlich Beweise für seinen ersten Platz und für sogenannte „Pusher" hat: Auf der Heft-CD befindet sich die Datei „playerstatsmurk.htm", die zeigt, dass der Spieler „murk006" immer wieder gegen die gleichen Spieler gewann. Eine Detailkontrolle bei WWO ergab, dass die Spiele jeweils drei bis fünf Minuten dauerten. Als Beweis für seinen ersten Platz hat Prochnow uns einen Screenshot der Rangliste machen lassen (scrshot1.jpg auf der Heft-CD), auf dem er allerdings nur auf Platz 2 steht – die Datei zu murk006 spricht Bände!



Die sowjetischen V3 greifen den Bauernhof an. Ihr Nachteil ist ihre extrem niedrige Schussfrequenz, die jedoch durch eine große Reichweite weitgehend kompensiert werden kann.

Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite „Broodwar.de".

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
www.broodwar.de

Ich bin auf die Ergebnisse des Turniers von BroodWar.de und dem Game Channel Pro (www.gcpro.de) gespannt. Erneut haben deutsche Spieler die Möglichkeit, nach Korea zu fliegen und einiges an Geld mit Starcraft zu gewinnen.



Star Trek Dominion War: Eine Armee aus Star-Trek-Schiffen dezimiert einen Protoss-Außenposten.

Starcraft für Trekkies

Diese neue Conversion im Star-Trek-Universum verändert Sounds, Musik, Texturen, Einheiten, Missionen und einiges mehr. Sie verschiebt *Starcraft* in die Star-Trek-Welt und ist nun von vielen Fans der Serie heiß begehrt.

Die Story

Nach einem Jahr Krieg gegen das Klingonische Imperium scheint Frieden in Aussicht zu sein. Doch schnell taucht ein neuer Feind auf der Bildfläche auf: Die Borg. Sie halten Kurs auf die Erde und wollen einen neuen Versuch starten, die Föderation zu assimilieren. Auf der anderen Seite des Raums der Föderation fällt die Dominion mit einer gigantischen Flotte in den Alpha-Quadranten ein. Nachdem sich das Cardassianische Reich der Dominion angeschlossen hat, entbrennt der größte Krieg aller Zeiten. Aber auch für die Dominion wird es keine Ruhe geben: Sobald die Borg die Föderation assimiliert haben, wird sie das nächste Ziel der Borg sein.

Die Grafik

Die Schiffe sind grafisch hochwertig und in etwa auf *Starcraft*-Niveau. Die Gebäude sehen bisher leider noch nicht sonderlich gut aus, stören jedoch auch nicht das Gesamtbild. Nach Angaben des Teams existieren keine Gebäude-Vorlagen aus den Star-Trek-Serien, während es genug Vorlagen für Schiffe gibt. An den Screenshots erkennt man die Qualität der Texturen.

Die Einheiten

Star Trek Dominion War enthält alle neuen Schiffe der Serien, momentan sind über 40 verschiedene eingebunden. Neben den aktuellen Modellen der drei spielbaren Mächte gibt es noch ein paar besondere Schiffe wie die USS Voyager oder die USS Prometeus, außerdem wird es in bestimmten Missionen möglich sein, sich mit anderen Rassen (Klingonen, Romulaner, Bajoraner ...) zu verbünden und dann deren Luft- und Boden-Einheiten zu verwenden. Neben den Luft-Einheiten gibt es auch viele Offiziere und Soldaten auf dem Schlachtfeld. Natürlich sind diese mit speziellen Möglichkeiten wie beispielsweise Heilung oder Tarnung ausgerüstet.

Drei Kampagnen

Die Total Conversion befindet sich noch in der Entwicklung. Der Großteil der Einheiten ist zwar fertig, aber es wird noch etwas dauern, die neuen Zwischensequenzen zu kreieren. Neben den Einheiten soll es drei komplett neue Kampagnen geben, die noch nicht vollendet sind. Ob es eine deutsche Version geben wird, ergibt sich aus einer Umfrage auf unserer Homepage http://dominion.trekgames.de und http://dominion.campaigncreations.com (Englisch).

Starcraft-Maps bei broodwar.de

Die Map-Sektion von Broodwar.de umfasst über 1.000 Karten, die von Spielern und Fans von *Starcraft* erstellt wurden. Sie ist damit mit Abstand die größte Datenbank in Deutschland und eine der größten in Europa. Ins Leben gerufen wurde die Map-Sektion im Juni 1999 von bRAinBug und bestand längere Zeit aus StarHealer, -el porco- und Magikus[GdL]. Recht bald wurde die bis heute beliebte Tradition geboren, freitags die beste Karte der Woche zur „Map of the Week" zu küren und sie besonders vorzustellen. Da Blizzard seine MOTW ebenfalls freitags veröffentlicht, stellt sich seitdem jedes Wochenende die spannende Frage, welche die bessere Karte der Woche ist, und die Karten von Broodwar.de mussten sich in dieser Beziehung noch nie verstecken. Inzwischen gibt es in der Map-Sektion über 50 MOTWs. Pünktlich zum Jahreswechsel 1999/2000 veröffentlichte das Team die 500. Karte und – als hätte das die Wirkung einer Initialzündung gehabt – verstärkte sich im Januar das Map-Team um einige Tester. Im Frühjahr 2000 kündigte StarHealer seinen Rücktritt an und Ice wurde zum neuen Leiter der Map-Sektion. [DAC]StarHealer steht dem Map-Team weiter mit Rat und Tat zur Seite, bastelt aber in erster Linie an der *Warcraft 3*-Seite www.warcraft.de. Im Mai konnte die 750. Karte gefeiert werden. Ebenfalls im Mai löste [For]-el porco-Ice als Map-Chef ab. Am 18. August kam Karte Nummer 1.000 hinzu. In den 16 Monaten ihres Bestehens erlebte die Map-Sektion rund 18 Tester; in ihrer Datenbank befinden sich Karten aller Art: Mehrspieler-Karten, Solo-Missionen, Szenarien und Kampagnen: www.broodwar.de/scum/maps.cfm ([For]-el porco-)

Auf der Cover-CD

Starcraft-Karte
Blizzard Map of the Week: End of the Line
line.exe

Starcraft-Karte
Blizzard Map of the Week: Egg Madness
EggMadness.exe

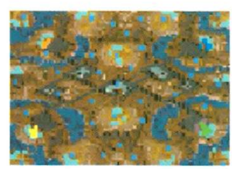
Starcraft-Karte
Die BroodWar.de-Karte des Monats: Millenium
1000.exe



Star Trek Dominion War: Zu erkennen sind eine Fabrik und verschiedene Schiffe aus dem Star-Trek-Universum.

Einige eingeschneite Wasser-Einheiten auf dem Weg zum Gegner. Das Bild gehört zur WaterStarCraft-Conversion.

Karte des Monats



Kartenname: Millenium
Kartenautor: (DAC)StarHealer
Versionstyp: StarCraft/Ödland-Terrain
Kartengrösse: 192x128
Map-Settings: ja
Spieleranzahl: 4 Spieler
Bewertung: 10 von 10

Eine sehr durchdachte Vier-Spieler-Karte präsentiert uns StarHealer als Milennium-Map. Der einzige Landzugang zum Startplateau ist über eine Brücke gut kontrollierbar. Aber Vorsicht, von oben droht auch Gefahr in Form eines guten Drops, beispielsweise auf das kleine Plateau direkt hinter dem Mineralfeld. Für die erste Expansion muss man schon einen guten Weg zurücklegen oder man schnappt sich sofort die Expansionsinsel direkt im eigenen Hinterland.

Die Karte eignet sich auch sehr für 2 vs. 2, Ost gegen West. Hier müssen sich die beiden Spieler über die Besetzung der zwischen ihnen liegenden Expansion einigen. Die Kontrolle der beiden Zentral-Plateaus dürfte im fortgeschritten Spielstadium wichtig sein. Insgesamt eine würdige 1.000. Karte in unserer Datenbank, die die Traumnote 10 verdient. Getestet von Magikus[GdL].

SC Masters 2000 Saison II

Die zweite Saison des Starcraft Masters 2000 in Korea, organisiert von KBK und offiziell von Blizzard unterstützt, hat jüngst begonnen. Wieder werden die besten Spieler der Welt nach Korea eingeladen und können einiges an Preisen gewinnen. Infos gibt´s unter www.thecommandcenter.com und www.blizzard.com/press/000725.shtml

$1 400 000 Starcraft Team

In Korea, dem Vorzeigeland für professionelles Spielen, stellen momentan die unterschiedlichsten Firmen aus Marketing-Gründen professionelle StarCraft-Teams zusammen, für die zum Teil enorme Summen investiert werden. So gab SK Telecom, der größte Mobilfunk-Konzern Koreas, jüngst bekannt, dass sie ein eigenes „Pro-Gaming Team" ins Leben rufen wollen. Das Budget für dieses Projekt beträgt unglaubliche 1,4 Millionen Dollar. Dies ist kein Einzelfall, kurze Zeit vorher gab auch Samsung bekannt, mit einer Investition von 700.000 Dollar ein eigenes Team ins Leben zu rufen. Eine ähnliche Entwicklung, wenn auch kurzfristig nicht in diesem Umfang, ist nach Meinung vieler Szenekenner auch in Deutschland zu erwarten, wo bereits große Konzerne Professional-Gaming-Projekte wie beispielsweise den Game Channel Pro starten (www.gcpro.de).

World Cyber Games

Ende August begann das große Battle-Top-Vorauswahl-Turnier, das von BroodWar.de (www.broodwar.de) und dem GC-Pro (www.gcpro.de) organisiert wurde. Bei diesem Turnier ging es darum, die vier besten deutschen *BroodWar*-Spieler zu ermitteln, die nach Korea fahren, um dort an der Gaming-Weltmeisterschaft World Cyber Games (www.worldcybergames.org) teilzunehmen. Beim Turnier starteten die besten 64 deutschen Spieler. Von diesen haben sich wiederum die acht Besten für die Finals in Hamburg qualifiziert, die am 9. September live ausgetragen wurden. Die koreanische Gaming-Firma Battle Top organisierte das gesamte Turnier, die aus vielen Ländern – darunter auch Kanada, China und die USA – jeweils die besten Spieler suchte, um sie dann kostenlos nach Korea fahren und dort gegeneinander antreten zu lassen. Insgesamt gab es ein Preisgeld von 200.000 Dollar zu gewinnen, um das auch deutsche Spieler kämpften. In der nächsten Ausgabe werden wir Sie detailliert über Ergebnisse und Gewinner informieren. Die acht Finalteilnehmer sind [DEF]Korn, [DEF]Kosh, [DEF]Fisheye, [DEF]RoOKiE, SiDe~Ver., [PL]Kalaschni, Mikesch und JackTheSheep.

Steckbrief von [DEF]Fisheye

Nickname:	HellTheSheep
Name:	Erik Christiansen
Geburtsdatum:	27.8.1983
Wohnort:	Preetz
Beruf:	Schüler
Hobbys:	Starcraft, Musik hören
Lieblingsrasse:	Am liebsten Terraner, am besten Zerg
Lieblingskarte:	Dire Straits
Bester Spieler:	[DEF]Kosh
Bisherige Erfolge:	Battle Top Turnier Top 8 Mitglied des Nationalteams FirstBlood Top 16

Age of Empires 2

Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
39 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

„Die Geduld der Spieler wird nicht zu sehr beansprucht: Weit vor dem zugesagten Termin ist die Erweiterung zu Age of Kings erschienen."

Boomen in Age of Kings

Die Schwerpunkte der letzten Ausgaben waren der solide Aufbau der Ökonomie und der frühe Angriff. Das extreme Boomen ist der gegenteilige strategische Ansatz. Diese Strategie wird beim 3 vs. 3 oft vom Mittelspieler praktiziert, erfreut sich aber auch auf Teaminseln großer Beliebtheit. Die englischsprachige *Age of Kings*-Website Mrfixit-Online (www.mrfixitonline.com) hatte diesbezüglich einen Wettbewerb ausgeschrieben und es ist erstaunlich, in welch kurzer Zeit eine enorme Ökonomie erreicht werden kann. Sieger des Wettbewerbes war der Niederländer Joint_Rider. In nur 22:45 Minuten produzierte er 200 Dorfbewohner. Eine gewaltige Leistung, nur möglich durch sein beeindruckendes Mikromanagement! Das Spiel ist auf der beigefügten CD gespeichert und Sie können bei der Analyse viele der kleinen, aber wertvollen Kniffe lernen: Früh ein zweites Holzfällerlager bauen, um die Wegezeiten der Holzfäller zu optimieren, zu Beginn viel Holz sammeln und so sehr früh Fischerboote bauen, Anlocken der Wildschweine mit dem Späher und in der Ritterzeit dann das massive Boomen mit sechs Dorfzentren!

Die interessante Zeitschiene dieses Spiels:

10:11: Mit 27 Dorfbewohnern und 9 Fischerbooten die Feudalzeit entwickeln
12:11: Erreichen der Feudalzeit mit inzwischen 14 Fischerbooten
13:01: Mit 29 Dorfbewohnern und 17 Fischerbooten die Ritterzeit entwickeln
15:41: Erreichen der Ritterzeit mit 54 Einheiten

Nach über 20 Minuten versenkt Joint Rider alle seine Fischerboote und verfügt schließlich in sechs Dorfzentren über 200 Dorfbewohner nach nur 22:45 Minuten!


Joint Rider zeigt das Boomen: Zu Lande . . .


. . . und zu Wasser gedeiht seine Ökonomie prächtig.


Nach rekordverdächtigen 16 Minuten schießen beim Spielerprofi Joint Rider bereits überall Dorfzentren aus der Erde.

Auf der Cover-CD

Perfektes Mikromanagement
Aufgezeichnetes Spiel von Joint_Rider (siehe Text)
22.45.mgl

Age of Kings-Szenarien
Szenarien von unserem Leser Friedrich Weinmann
Weinmanns Werke.exe

Spieler-Persönlichkeiten

Alexander alias AoEGod ist ein Ager der ersten Stunde und der Online-Community bereits aus den Anfängen von *Age of Empires I* bekannt. Ob als Spitzenreiter der 3DAction Liga, als mehrfacher Finalist des *Age of Kings*-Masters, als Finalteilnehmer beim *Age of Kings*-Treffen in Huntlosen oder als Sieger des *Age of Kings*-Turniers in Frankfurt: Immer war AoEGoD ein beeindruckender Spieler. AoEGoD spielt auch international erfolgreich, beispielsweise in der Mrfixit A League und mit mehreren Accounts in der Microsoft Gaming Zone, vor allem als SKY_AoEGoD mit 2015 Punkten. Eine seiner Hauptstrategien ist der Fast-Castle-Angriff mit Chinesen, wobei er spätestens nach 14 Minuten in der Ritterzeit ist und dann mit Mönchen und Rittern angreift. Seine zweite Spezialität ist der Galeeren-Rush, bei dem er in zwölf Minuten mit drei Galeeren die gegnerischen Fischerboote beschießt.

Die Sims

Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten über *Die Sims*.

Markus Berger
16 Jahre, Schüler aus Rostock
http://www.sim-planet.de
Fragen/Kritik/Feedback bitte an:
webmaster@simplanet.de

„Es ist Zeit für meinen Abschied: Aus privaten Gründen (Austauschjahr in den USA) wird dieses Spielerforum das letzte von mir und dem Team des SimPlanet sein. Weiterhin viel Spaß beim `simmen´!"



Ob die Dame Gleichgewichtsstörungen hat oder tatsächlich eine Begegnung mit der dritten Art, steht wohl in den Sternen.



Manche mögen es modern nennen, manche einfach nur abstrakt. Wie Sie Ihr Wohnzimmer möblieren, bleibt Ihnen überlassen.

Blueprint

Und es geht weiter mit der Rätselraterei über Blueprint: Eigentlich sollte das Programm zum Erstellen von neuen Objekten für *Die Sims* schon längst in der neuen Version Beta 3 mit Exportfunktion erhältlich sein, doch auch zu dieser Ausgabe des *Die Sims*-Spielerforums hat es der Leiter dieses Projektes, Bil Simser, wieder nicht geschafft, die neue Version zu veröffentlichen. So geht es leider schon seit etwa zwei Monaten, aber wenn die neue Version von Blueprint irgendwann doch zum Download bzw. auf der PC-Action-CD bereitsteht, dann können sich alle *Die Sims*-Fans schon mal auf eine Flut von mehr oder weniger guten Objekten gefasst machen. Viele Fans sind aber inzwischen schon der Meinung, dass es nie eine Beta 3 geben wird, und dass das Projekt Blueprint sowieso nur ein Fake ist – der Name des Programmierers Simser unterstützt zwar diese Annahme, doch wir sind immer noch der Meinung, dass Blueprint demnächst erscheinen wird.

Zusatz-CD?

In letzter Zeit kursieren in der deutschen Sims-Szene Gerüchte darüber, dass es demnächst ein inoffizielles Add-On einer Österreicher Firma geben wird, das rund 1.000 Skins, 500 neue Möbelstücke, sowie neue Texturen bietet. Daneben soll diese Zusatz-CD Verbesserungen und Erweiterungen am Spiel bieten. Nachdem natürlich viele Fans versucht hatten, Genaueres über diese Firma und ihr ehrgeiziges Projekt herauszufinden, stellte sich heraus, dass dies nicht sonderlich leicht war. So konnte man zwar auf einigen deutschen Seiten immer wieder exklusive Informationen und sogar Interviews entdecken, doch Mitarbeiter des SimPlanet hatten es bis dato nicht geschafft, mit dem Programmiererteam direkt in Kontakt zu treten, so dass sich die Frage stellt, ob es dieses Programmiererteam wirklich gibt, beziehungsweise warum es so schwierig ist, es zu erreichen.

Erlaubnis entzogen

Nachdem im Forum vom SimPlanet (www.sim-planet.de/forum.shtml) auch darüber diskutiert wurde und sogar von Maxis beziehungsweise Electronic Arts Stellung bezogen wurde, hat sich die Firma der inoffiziellen Zusatz-CD auch geäußert, und klargestellt, dass ihnen durch den Hersteller beziehungsweise Publisher von *Die Sims* die Genehmigung zum Erstellen eines inoffiziellen Add-Ons entzogen wurde. Nach diesem ganzen Durcheinander von offiziellen Informationen, gefakten E-Mails und Vermutungen wird es nach dem jetzigen Stand der Dinge also keine solche Zusatz-CD geben.



Neuer Mitbewohner? Anscheinend fand der Geist den Las-Vegas-Stil des Schlafzimmers so gut, dass er direkt die passende Schlafmusik beisteuern wollte.

Anstoss 3

Die *Anstoss*-Fancorner liefert Ihnen alle Infos zur Manageserie. Neben Bernhard Maiberg kümmert sich Christian Funke (Funky@fancorner.de) um die Beiträge.

Bernhard Maiberg
20 Jahre, Schüler, Borken-Gemen
bm@onlinehome.de
www.fancorner.de

„Anstoss 3 ist bald endlich komplett. Patch 1.4 wird voraussichtlich das letzte Update sein, das Ascaron in diesem Jahr veröffentlicht."

Letzte Fehler in der 3D-Darstellung dürfte der neueste Patch der Version 1.30 behoben haben.

Neues aus dem Hause Ascaron

Auch in diesem Monat konnten wir Marketing Director Bernd Almstedt wieder interessante Neuigkeiten aus dem Hause Ascaron entlocken. Für *Anstoss 3* sind zwei weitere Patches in Planung. Seit wenigen Tagen ist der Patch 1.3 für den 3-D Bereich erhältlich. Dieser beinhaltet eine Verbesserung der Match-Engine und enthält sogar schon einige Features, die für das Add-On *Verlängerung* geplant waren, wie z. B. der *Anstoss 3*-Sound-Mixer und eine Trainerkamera, die eine komplett neue Spielatmosphäre schaffen soll. Dem Patch 1.30 soll ein weiterer folgen, der sich um den Management-Teil drehen wird. Dies wird aller Vorrausicht nach der letzte Patch für *Anstoss 3* sein, denn die Jungs von Ascaron wollen nach diesem Update „ein Niveau erreicht haben, auf das wir bis Ende nächsten Jahres stolz sein können", so Bernd Almstedt. Den aktuellen Patch finden Sie auf unserer Cover-CD.

Anfang Dezember wird Ascaron das lang erwartete Add-On *Anstoss 3 Verlängerung* auf den Markt bringen. Verantwortlich sind *Anstoss Action*-Konzeptautor Guido Eickmeyer und *Anstoss 4*-Konzeptautor und Gerald-Köhler-Nachfolger Heiko Köhler, der nun seine ersten Ideen in *Verlängerung* einfließen lassen wird. Das Konzept steht bereits und Bernd Almstedt lobte besonders die vielen *Anstoss 3*-Spieler, die „uns mit einer Unmenge von Kommentaren und Anregungen versehen haben, die uns auch einen großen Schritt nach vorne gebracht haben." Als eine Art dritter Konzeptautor spielen die Fans eine wichtige Rolle bei der Entwicklung der Anstoss-Publikationen. Auf der neugestalteten Ascaron-Homepage gehen die Verantwortlichen in einem großen Forensystem auf Vorschläge, Lob und Kritik ein.

Im Februar des Jahres 2001 werden die internationa-



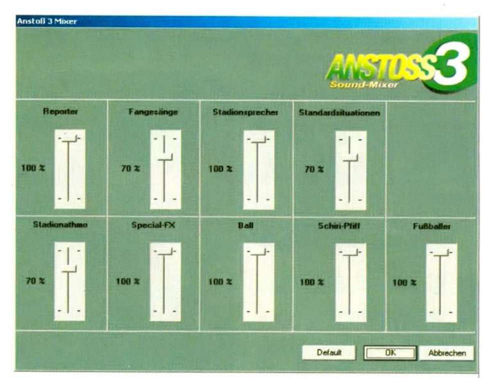
Erst im März nächsten Jahres werden Sie selbst zum Gamepad greifen dürfen und mit Anstoss Action auf Torejagd gehen.

Screenshot des Monats

Vor zwei Ausgaben wurde es schon angekündigt, ab dem 1. Oktober startet sie nun, die neue Aktion im Fotoalbum: Die Wahl zum Screenshot des Monats. Fünf Tage vor Ende eines jeden Monats wird die Wahl gestartet und läuft fünf Tage, danach steht der Sieger fest. Alle Screenshots des Monats sind automatisch auch bei der Wahl zum Screenshot des Jahres dabei. Ob alle in einem Monat eingesandten Screenshots an der Wahl teilnehmen oder ob wir eine Vorauswahl treffen, werden wir noch entscheiden. Näheres können Sie auf unserer Seite im Fotoalbum erfahren. Eventuell gibt es jeden Monat eine Spezial-Wahl, zum Beispiel das schönste Stadion, das lustigste Ereignis etc.



Aktuelle Infos direkt von den Anstoss3-Entwicklern finden Sie auf der neu gestalteten Homepage von Ascaron im Forum.



Ein nettes Tool von A3-Verlängerung ist der Soundmixer, mit dem Sie eigene Musiktitel ins Spiel integrieren können.



Auf der Cover-CD

Neuester Patch

Die Version 1.30 verbessert in erster Linie die Grafikdarstellung bei der 3D-Engine.

a3_patch130.exe

len Versionen des Fußballmanagers erscheinen. Die verschiedenen Titel stehen noch nicht fest, jedoch – wie bereits berichtet – möchte man den Namen *On the ball* nicht weiter verwenden. In der englischen Version wird ganz gezielt auf in England ungeliebte Features verzichtet. So werden zum Beispiel das Doping oder illegale Aktivitäten herausgenommen sowie der Spieleinstieg und das Bedienungsinterface stark vereinfacht. Zusätzlich wird es noch viele kleine Detailänderungen geben, die den Rahmen dieses Artikels sprengen würden.

Anstoss Action erscheint im März 2001. Neuigkeiten von diesem Spiel gibt es im Moment kaum. Dafür können wir allerdings mit ersten Informationen zu *Anstoss 4* aufwarten. Es gibt zum ersten Mal in der Geschichte der *Anstoss*-Serie eine komplette Umgestaltung. Das Spiel wird komplett neu programmiert und keine schlichte Verbesserung von *Anstoss 3*. Als Grund für das Redesign nannte Bernd Almstedt die „Neuausrichtung auf die wirklich fußballspezifischen Themen wie Teamführung, Training und Taktik, was einen kompletten Neuaufbau erfordert." Alle Grundlagen müssen neu programmiert werden. Auch die Benutzeroberfläche soll einfacher zu bedienen und durchschaubarer sein.

Wer sich für andere Ascaron-Produkte interessiert, wird im November Grund zum Jubeln haben, denn *Der Patrizier* bekommt eine Fortsetzung. Die Gütersloher Spieleschmiede arbeitet bereits fieberhaft an Teil 2 und hat bereits weitere Infos für die ECTS versprochen. Konsequenzen für die *Anstoss*-Serie hat dies nicht. Der Hersteller arbeitet derzeit mit vier Teams parallel an unterschiedlichen Projekten. Lediglich die Arbeiten innerhalb der *Anstoss*-Familie haben zurzeit noch Auswirkungen, wie zum Beispiel die am *Anstoss 3*-Patch, die die Gestaltung von *Anstoss Action* etwas gebremst haben. Um das Team weiter zu vergrößern, hat Ascaron auf der eigenen Homepage www.ascaron.com bereits einige Stellenanzeigen aufgegeben. Schauen Sie doch mal dort vorbei!

Fußball Aktuell

Da *Anstoss 3* ein Fußball-Manager ist, waren wir der Meinung, dass wir uns auch mit dem aktuellen Fußball-Geschehen beschäftigen sollten. Deshalb haben wir dort die Rubrik „Taktik der Woche" ins Leben gerufen. Hier wird nach jedem Spieltag der 1. Fußball-Bundesliga die beste Taktik gekürt. Die Besucher haben die Möglichkeit, etwa fünf Tage (bei englischen Wochen kürzer) lang ihre Stimme abzugeben. Wenn der Sieger feststeht, bieten wir die Taktik bei „Formationen" in unserer Tipps-&-Tricks-Rubrik zum Download an.

Des Weiteren haben wir als kleine Abwechslung die Rubrik „Live aus dem Fanblock" im Angebot. Hier berichten Fans von ihren Stadionbesuchen, größtenteils von Heimspielen, aber auch teilweise von Fahrten zu Auswärtsspielen. Für jeden Verein gibt es einen festen „Berichterstatter", und noch sind nicht alle Vereine vergeben. Schauen Sie doch mal vorbei, vielleicht ist Ihr Verein noch frei? Auch an Umfragen zu aktuellen Geschehnissen in der Welt des Fußballs haben wir gedacht.

Tipps & Tricks – Formationen

An dieser Stelle werden wir demnächst über Formationen und Trainingspläne berichten, die auf unserer Seite zum Download bereitstellen. Den Anfang machte die 3-4-3-Formation von Sebastian Müller.

Beschreibung: Diese Formation ist aus der normalem 3-4-3-Formation entstanden und sehr effizient. Die Kernpunkte sind, dass der defensive Mittelfeldspieler und die beiden Innenverteidiger zur Absicherung etwas nach hinten gezogen sind. Außerdem sind die beiden äußeren Mittelfeldspieler fast direkt an der Außenlinie (auf Eigenschaften Schnelligkeit/Flanken achten – Taktik: Versuchen Sie's mit hohen Flanken) postiert. Auch die beiden Außenstürmer sind unmittelbar in den obersten Ecken des Spielfeldes aufgestellt (ebenfalls auf Schnelligkeit/Flanken achten). Eine kleine alternative Variante zu dieser Aufstellung stellt die Möglichkeit dar, den offensiven Mittelfeld-Spieler auch ein Stück zurückzuziehen, so dass seine Position als Spielmacher angegeben wird.



Falls Sie auch eine Formation erstellt haben, mit der Sie große Erfolge gefeiert haben, oder die Sie einfach nur für erwähnenswert halten, dann mailen Sie sie an Funky@fancorner.de.

Die Siedler 3

Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf „Mordred" Klöppel
27 Jahre, Journalist, Rheine
www.gamesweb.de
rolf@gamesweb.de

„Auf der ECTS in London und beim Betatest werde ich für euch auf Infojagd gehen!"

Siedler-4-Betatest verschoben

Die Fans wird's ärgern: „Technische Probleme im Zusammenhang mit der Lobby-Software führen derzeit zu Störungen beim Online-Betatest von *Battle Isle – Der Andosia Konflikt*. Blue Byte verschiebt daher den Beginn des Online-Betatests von *Die Siedler IV*, bis eine stabilere Version der Lobby-Software vorliegt. Unser Entwicklungsteam arbeitet derzeit rund um die Uhr, um die Störungen zu beheben und das Testing von *Die Siedler IV* so schnell wie möglich aufzunehmen. Wir bitten alle unsere Tester um Verständnis für diese Maßnahme.", so die offizielle Stellungnahme von Blue Byte. Bis zur nächsten Ausgabe werden die Probleme aber höchstwahrscheinlich behoben sein, versicherte ein Blue-Byte-Sprecher. Dann werden wir Sie mit den ersten Erfahrungsberichten des vierten Teils versorgen.


Die Mayas im Zoom – besonders schön ist hier die detaillierte Dachbedeckung zu sehen.

Die Story

Es ist ruhiger geworden in *Die Siedler 4* und damit im Himmelreich der Götter. Die drei streitsüchtigen Gottheiten aus dem dritten Teil dürfen nun das Universum neu anstreichen. Die restliche Götterclique lässt es sich derweil gut gehen und feiert die Feste, wie sie fallen. Nur eine Gottgestalt ist alles andere als einverstanden, der bitterböse Morbus. Dieser rebelliert prompt gegen den Göttervater höchstpersönlich. Diesem ist das natürlich gar nicht recht, was ihn veranlasst, Morbus per Fußtritt aus dem Götterhimmel zu befördern. Als dieser erwacht, findet er sich auf einer grünen Wiese auf Mutter Erde wieder. Morbus, von Natur aus nicht grade der freundliche Grüne-Wiesen-weite-Täler-Typ, mag die Pracht, die sich ihm hier bietet, nur einfach nicht schätzen. Er entschließt sich, die Erde fortan in eine öde, dunkle Landschaft zu verwandeln. Da er jedoch sehr faul ist und sich auch seine gottgegebenen Hände nicht selber schmutzig machen will, gründet der Abtrünnige auf der Erde ein neues Völkchen: Das dunkle Volk. Dieses benutzt er fortan für seine egoistischen Zwecke. Er will die Erde so gestalten, wie es ihm gefällt. Zu seinem Leidwesen muss er jedoch feststellen, dass auf dem Erdball noch ein paar andere Götter umherschleichen. Deren Untertanen, die Maya, Römer und Wikinger, lieben ihre saftigen Wiesen und schönen Auen. Um sein Ziel zu verwirklichen, muss Morbus erst einmal diese umtriebigen Völker aus „seinem" neuen Reich vertreiben. Und genau hier fängt das Spielgeschehen an...


Das Mayadorf wird von drei mittleren Türmen beschützt.

Die S3-Weltranglisten

Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter www.siedler3.de abrufbar. Zu den beiden vom SOC organisierten Ligen LongPlay und Wirtschaftsliga findet Ihr nähere Infos unter www.s3club.de.

SOC-LP-LIGA-TOP10

In der SOC-LP-Liga sind alle Mitglieder des SOC (Info: www.s3club.de) spielberechtigt. In der LP-Liga gilt eine Punkteuntergrenze von 5.000 Punkten, was einen Rush unmöglich macht.

Platz	Spielername	Punkte
1	CINDY	117
2	FLANDERS	109
3	AURUM	103
4	COERBCHEN	100
4	BAAL	100
5	SHADOW	99
7	TORSTEN M	98
8	SULTAN	96
9	GAMBLER	95
10	TINKA	94

SOC-Wirtschafts-Liga-TOP10

In der SOC-Wirtschafts-Liga sind alle Mitglieder des SOC (Info: www.s3club.de) spielberechtigt. In der Wirtschafts-Liga gilt keine Punkteuntergrenze. Die Siegbedingungen werden vor jedem Spiel von den Wettkämpfern festgelegt.

Platz	Spielername	Punkte
1	Shadow	106
2	Cindy	100
3	Max-S	94
4	TINI	92
5	Miraculix	78
5	Ironmike	71
7	Siedleria2	61
8	James Bond	56
9	Flanders	50
10	Splash	44

Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart“ erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.



Durch die KI-Verbesserungen geht der Computergegner strategisch geschickter vor und stellt eine größere Herausforderung dar.

Ausbalanciert

Dark Reign 2 **Fit fürs Gefecht**

Mit der Version 1.10 behebt Activision nicht nur einige kleinere Bugs, sondern verbessert auch den Einzel- und Mehrspielermodus in mehrfacher Hinsicht: Activision hat das Balancing der Einheiten und Gebäude modifiziert und z. B. die zu hohe Schussweite der Schiffe verringert. Die Gegner-KI wurde komplett überarbeitet, so dass der Computer nun strategisch klüger vorgeht und seine Ressourcen in den meisten Fällen intelligenter einsetzt. Machen Sie sich auf Luftangriffe und Attacken von See gefasst. Im Mehrspielermodus verhindern einige neue Vorkehrungen, dass sich Spieler unfairer Mittel bedienen und nur durch Cheats gewinnen. Einen sicheren Schutz vor Cheatern wird es zwar nie geben, aber so wird es den Spielverderbern wenigstens schwer gemacht. So überprüft das Spiel nun unter anderem vor dem Start einer Partie, ob alle Teilnehmer über eine identische Version verfügen. Zudem vereinfacht Activision die Steuerung durch neue Tastaturkürzel geringfügig.



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Dark Reign 2 v1.1 (e)

Außerdem

/// Mit der Version 1.10 für **KISS Psycho Circus** (auf der Cover-CD) werden sechs zusätzliche Mehrspielerkarten integriert, etliche Bugs beseitigt und das Balancing der Waffen und Rüstungen überarbeitet. Trotzdem fehlen immer noch zwei Mehrspielermodi, die eigentlich schon in der Verkaufsversion enthalten sein sollten. Hierbei handelt es sich um einen Beta-Patch, mit der endgültigen Version können Sie in ein paar Wochen rechnen. Info: www.kisspsychocircus.com /// Ravensburger veröffentlicht die Version 1.59 für **Catan – Die erste Insel** (auf der Cover-CD). Damit stehen neue Kartenvarianten für die nun auch mehrspielerfähigen „Variablen Spiele“ zur Auswahl. Gleichzeitig verringert das Update die übertragenen Datenmengen und erhöht so die Stabilität über das Internet. Zudem existiert nun eine Highscore-Liste für Multiplayer-Spiele. Info: www.ravensburger.de/interactive ///



In Nox Quest sind die Karten zufällig aneinander gereiht, nach einer Schneelandschaft kann ein Lava-Level kommen.

Hinein ins Abenteuer

Nox **Kooperativer Mehrspielermodus**

Besser spät als nie: Bereits seit über einem halben Jahr ist der ernst zu nehmende *Diablo 2*-Konkurrent erhältlich. Seit Anfang August bietet Westwood per Download den kooperativen Mehrspielermodus an und bügelt so nachträglich das größte Manko aus. Bis zu sechs Spieler können von nun an über Westwood Online gemeinsam Hecubahs Schergen jagen, zufällig verstreute magische Gegenstände finden und in der neuen Rangliste aufsteigen. Allerdings gewinnen die Helden genauso wie in den bisherigen Mehrspielermodi keine Erfahrung, sondern beginnen schon alle auf der Maximalstufe 10. Die Karten für die Abenteuer werden vom Server zufällig aneinander gefügt und mit Monstern besiedelt. Um eine optimale Herausforderung für die Spieler zu bieten, passt sich der Schwierigkeitsgrad flexibel an die Stärke der Heldengruppe an. Installieren Sie in jedem Fall vor dem *Nox Quest*-Add-On die Version 1.20.



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Nox Quest Add-On (d)



Je mehr Karten die Heldengruppe bereits in Folge durchgespielt hat, desto stärkere Monster treten auf.

Das offizielle Erweiterungspaket zum Kultspiel des Jahres "Die Sims" ist da!





Vibrierendes Herzbett:
Laß' Deine Sims "im Bett spielen"!

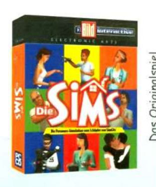


Mittelalterliche Burg:
Die vollkommene Umgebung für einen verrückten Wissenschaftler!





Großer Musiker oder Geisterbeschwörer:
Die Zukunft Deines Sim liegt in Deiner Hand!



Das Originalspiel

Unzählige neue Möglichkeiten für Gameplay und Gestaltung machen das Leben Deiner Sims noch interessanter!



www.thesims.com



COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▶	1	Diablo 2 – *Havas Interactive*	20,2%
2	▶	2	Half-Life (deutsch) – *Havas Interactive*	10,1%
3	▲	7	Indiziertes Spiel – *Activision*	7,9%
4	▲	neu	Deus Ex – *Eidos*	5,7%
5	▼	3	Age of Empires 2 – *Microsoft*	5,6%
6	▼	4	Unreal Tournament – *GT Interactive*	5,5%
7	▼	6	Indiziertes Spiel – *Activision*	5,4%
8	▲	10	Vampire: Die Maskerade – *Activision*	4,5%
9	▼	5	Die Sims – *Electronic Arts*	3,4%
10	▲	neu	Anstoss 3 – *Ascaron*	3,2%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Black & White	20,7%
2	▶	2	Halo	9,2%
3	▲	4	Star Trek: Voyager: Elite Force	7,0%
4	▲	5	Half-Life: Team Fortress 2	6,9%
5	▲	neu	Duke Nukem 4ever	6,8%
6	▲	8	Escape from Monkey Island	5,8%
7	▶	7	Max Payne	5,7%
8	▼	6	Sudden Strike	4,6%
9	▲	neu	Return to Castle Wolfenstein	3,5%
10	▶	10	Baldur's Gate 2	3,4%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	2	Diablo 2	Havas Interactive
2	▲	neu	Play the Games 3	Eidos
3	▲	neu	KISS Psycho Circus	Take 2
4	▲	neu	Heavy Metal F.A.K.K.² (englisch)	Take 2
5	▲	neu	Sydney 2000	Eidos
6	▲	neu	Infestation	Ubi Soft
7	▼	1	Deus Ex	Eidos
8	▲	neu	Starcraft	Havas Interactive
9	▼	7	Die Sims	Electronic Arts
10	▼	6	Vampire: Die Maskerade	Activision

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Diablo 2	Havas Interactive
2	▲	neu	Vampire	Activision
3	▲	neu	Motocross Madness 2	Microsoft
4	▲	neu	Grand Prix 3	Ubi Soft
5	▲	neu	Shogun Total War	Electronic Arts
6	▼	2	Ground Control	Havas Interactive
7	▼	1	Les Sims	Electronic Arts
8	▶	8	Age of Empires 2	Microsoft
9	▲	neu	Icewind Dale	Interplay
10	▼	6	Indiziertes Spiel	Activision

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Deus Ex	Eidos
2	▲	neu	Grand Prix 3	Hasbro Interactive
3	▼	2	The Sims	Electronic Arts
4	▲	5	Championship Manager 2000	Eidos
5	▼	1	Diablo 2	Havas Interactive

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▶	1	Diablo 2	Havas Interactive
2	▶	2	The Sims	Electronic Arts
3	▶	3	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
4	▶	4	Who Wants to Be a Millionaire 2	Disney Int.
5	▲	neu	Frogger	Hasbro Interactive
6	▲	9	Sim City 3000 Unlimited	Electronic Arts
7	▲	neu	Starcraft Battle Chest	Havas Interactive
8	▶	8	Who Wants to Be a Millionaire	Disney Int.
9	▲	neu	Unreal Tournament	GT Interactive
10	▼	7	RCT: Corksrew Follies	Hasbro Int.

Quelle: Gameweek

Gewinner der Ausgabe:

Viktor Reichenbach, Enger

erhält ein Spiel

Heavy Metal F.A.K.K.²
(Test des Monats 8/2000)



Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Development	1. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	4. Quartal 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	4. Quartal 2000
Freelancer	Weltraumshooter	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Giants	Actionspiel	Planet Moon Studios	November 2000
Halo	Actionspiel	Bungie Software	1. Quartal 2001
I-War 2	Weltraumshooter	Particle Systems	1. Quartal 2001
Mafia	Actionspiel	Illusion Softworks	Oktober 2000
Max Payne	Actionspiel	Remedy Entertainment	Dezember 2000
MechWarrior 4	Actionspiel	Microsoft	4. Quartal 2000
Metal Gear Solid	Action-Adventure	Konami	1. Quartal 2001
No One Lives Forever	Ego-Shooter	Monolith	4. Quartal 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	Lucas Arts	Dezember 2000
Oni	Action-Adventure	Bungie Software	Oktober 2000
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	Noch nicht bekannt
Rune	Actionspiel	Human Head Studios	Oktober 2000
Sheep	Actionspiel	Mind's Eye	Oktober 2000
Star Trek: DS9 – The Fallen	Ego-Shooter	Simon & Schuster	Oktober 2000
The World Is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	4. Quartal 2000
Undying	Ego-Shooter	DreamWorks Interactive	4. Quartal 2000
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	1. Quartal 2001
X-Com Alliance	Ego-Shooter	Microprose	November 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	November 2000
American McGee's Alice	Action-Adventure	Rogue Entertainment	4. Quartal 2000
Blair Witch Project 1: The Nocturne Chronicles	Action-Adventure	Terminal Reality	Oktober 2000
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	2. Quartal 2001
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2000
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	4. Quartal 2000
Escape From Monkey Island	Adventure	Lucas Arts	November 2000
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	November 2000
Galleon	Action-Adventure	Interplay	März 2001
Hitman: Codename 47	Action-Adventure	IO Interactive	Dezember 2000
Loose Cannon	Action-Adventure	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	1. Quartal 2001
Planet der Affen	Action-Adventure	Visiware Studios	4. Quartal 2000
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	4. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	4. Quartal 2000
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	4. Quartal 2000
Rennspiel			
Bleifuss Offroad	Rennsimulation	Channel 42	September 2000
Colin McRae Rally 2.0	Rennsimulation	Codemasters	November 2000
F1 Racing Championship	Rennsimulation	Ubi Soft	4. Quartal 2000
F1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	Eutechnyx	4. Quartal 2000
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	4. Quartal 2000
Midtown Madness 2	Rennspiel	Angel Studios	4. Quartal 2000
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	4. Quartal 2000
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	1. Quartal 2001
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Black Isle Studios	September 2000
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	1. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	4. Quartal 2000
Evil Island	Rollenspiel	Nival	Oktober 2000
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	Dezember 2000
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	März 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	4. Quartal 2000
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Summoner	Rollenspiel	Volition	1. Quartal 2001
Technomage	Rollenspiel	Sunflowers	November 2000
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	4. Quartal 2000
Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	Origin	1. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	4. Quartal 2000
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Heuristic Park	Oktober 2000
Simulation			
B17 The Mighty Eighth	Historische Flugsimulation	Wayward Design	November 2000
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2000
Crimson Skies	Historische Flugsimulation	Zipper Interactive	3. Quartal 2000
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	3. Quartal 2000
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	1. Quartal 2001
FIFA 2001	Fußball	EA Sports	November 2000
Links LS 2001	Golfsimulation	Access	4. Quartal 2000
NBA Live 2001	Basketballsimulation	EA Sports	4. Quartal 2000
NHL 2001	Eishockeysimulation	EA Sports	4. Quartal 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	4. Quartal 2000
Strategie			
Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	4. Quartal 2000
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	1. Quartal 2001
Battle Isle 4	Rundenstrategie	Blue Byte	Oktober 2000
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	November 2000
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	November 2000
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	4. Quartal 2000
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	November 2000
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	1. Quartal 2002
Fallout Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal 2000
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	4. Quartal 2000
Homeworld Cataclysm	Echtzeitstrategie	Barking Dog Studios	4. Quartal 2000
Kingdom Under Fire	Echtzeitstrategie	Phantagram	4. Quartal 2000
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	4. Quartal 2000
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	1. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1. Quartal 2001
Sacrifice	Echtzeitstrategie	Shiny Entertainment	November 2000
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	Echtzeitstrategie	Reflexes Entertainment	März 2001
Star Trek: New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	Oktober 2000
Starship Troopers	Echtzeitstrategie	Microprose	Oktober 2000
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	Dezember 2000
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	4. Quartal 2000
Zeus	Aufbaustrategie	Impressions	4. Quartal 2000
Wirtschaftssimulation			
Anpfiff – Der RTL Fußballmanager	Sportmanager	Silver Style Entertainment	November 2000
Anstoss 3 – Verlängerung	Sportmanager	Ascaron	November 2001
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	4. Quartal 2000
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	4. Quartal 2000

Hotlines

- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletipps)	www.activision.de
- Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.artdepartment.de
- Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
- Attic	0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}	www.attic.de
- Blackstar	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14^{00}–16^{00}	www.black-star.de
- Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	www.bluebyte.de
- Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.capstone.de
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
- Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
- Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletipps)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 90-77 66 33 01 90-78 79 06	Mo-Fr 9^{30}-13^{30},14^{00}–17^{30} (Spieletipps, 24 Stunden täglich)	www.electronicarts.de
- Empire	0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00}	www.kochmedia.com
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
- GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.de
- Hasbro Interactive	0 18 05-42 72 76	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.hasbro-interactive.de
- Havas Interactive	0 61 03-99 40 40 01 90 -51 56 16	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.havasinteractive.de
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
- Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.infogrames.de
- Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
- Interactive Magic	0 18 05 - 22 11 26	Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}	www.imagicgames.de
- Konami	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
- Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
- Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- MicroProse	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.microprose.de
- Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}, Sa 9^{00}–17^{00}	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
- NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
- Psygnosis	018 05-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}–20^{00}	www.psygnosis.com
- Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
- Swing! Entertainment	0 21 31/6 61 95 51	Mo, Mi, Fr 16^{00}–19^{00}	www.swing-games.de
- Take 2 Interactive	01 80-5 21 73 16 01 90-87 32 68 36	Mo-Fr 12^{00}–20^{00} Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)	www.take2.de
- THQ/Softgold	01 80-5 60 55 11 01 90-50 55 11	Mo-Fr 16^{00}–20^{00} Mo-Fr 16^{00}-20^{00} (Spieletipps)	www.thq.de
- TLC Tewi	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.learningco.de
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 10^{00}–12^{00},14^{00}–19^{00}	www.topware.de
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
- Virgin	0 40-89 70 33 33 01 90-5 89 70 33	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.vid.de

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Sprechstunde



Aaaaaaaaaaaargh! *„Ich schätze, niemand in Deutschland hat ein solches Talent, sich so viel Arbeit zu machen wie du." Leser Tristan Weigang aus Detmold weiß gar nicht, wie Recht er hat. Der vergangene Monat war der Tod in Dosen. Ich hätte ahnen müssen, dass JEDER den von mir in Ausgabe 9/2000 angebotenen Pokémon-Shooter per E-Mail zugeschickt haben möchte. Tja, ich bin eben doch blond. Dann war da noch die Verlosung, bei dem ich ein Star-Trek-Hemd unters Volk warf. Ich erhielt eine Flut von Zuschriften, wobei die Verfasser teilweise mit den miesesten Tricks arbeiteten. Viele versuchten, sich bei Tanja einzuschleimen („Die niedlichste, schönste und beste Redakteurin, die ich kenne" – Sascha Hornauer, Oldenburg), andere schickten Bestechungsgeld (Danke, Eric Jana?ek aus Fürstenwalde/Spree, von dem Pfennig kann ich mir was Tolles kaufen!) und einer (Christian Kleinfeld aus Gelsenkirchen) wollte mich mit einer grammatikalischen Abhandlung verwirren („Beachten wir die Klingonische Satzstellung Objekt-Verb-Subjekt ... ") undsoweiterundsofortblabla. Sorry, aber wenn ich schlafen will, schau ich Telekolleg Englisch. Trotzdem: Für Sie, liebe Leser, schufte ich gerne. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.*

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Ciao Bigge

[...] 1. Warum geht Christian Bigge? [...]

Boris Behrens per E-Mail

Ich liebe Briefe im Baukastensystem, so mit 1., 2., 3. und so weiter. Die lassen sich prima kürzen. Doch weg von meinen kleinen Gemeinheiten zurück zur Antwort. Christian „Der Borusse" Bigge wird in unserem Verlag, so heißt es hochoffiziell, „ein neues Objekt entwickeln, dem er als Chefredakteur vorsteht". Mehr darf ich noch nicht verraten, sonst werde ich entlassen. Wir wünschen unserem Kollegen und Kumpel jedenfalls viel Glück, gute Nerven und den Kickern von Borussia Dortmund den Meistertitel (zur Not irgendwann in der 2. Liga, hehe). Die Abteilung Tränendrüse finden Sie auf Seite 9.

Aufgewärmt

[...] Wie könnt ihr einem Aufwärmspiel wie Grand Prix 3 satte 87% geben? Immerhin ist das jedes Mal dasselbe: Man nehme ein simples Spiel, packe eine etwas bessere Grafik dazu, gebe ihm den gleichen Namen, nur dass diesmal die Zahl am Ende um 1 größer wird, fertig. Genauso verhält es sich mit Need for Speed und diversen Fußball- und Eishockeyspielen. Die größte Frechheit, die sich die jeweiligen Firmen erlauben, ist, wieder 80 oder 90 Mark zu verlangen. Das kann ich nicht verstehen. Also, nehmt bei solchen Spielen bitte eine härtere Bewertung vor [...]! Ansonsten finde ich die PC Action sehr gut und auch sehr kompetent [...].

Marc Neuhaus, Remda

Da ich momentan Kohldampf habe, drücke ich es mal gastronomisch aus: Auch aufgewärmtes Essen kann sehr lecker sein. Ich denke zum Beispiel an Schinkennudeln. Was ich damit sagen will: Bei unserer Bewertung ist zunächst einfach mal entscheidend, wie sehr ein Spiel für sich genommen fetzt. Ob und wie weit es gegenüber einem Vorgänger innovativ ist, kann sich natürlich ebenfalls auswirken. Ein Spiel wie *Grand Prix 3* aber deshalb unter Wert zu beurteilen, wäre unprofessionell. Es ist nun mal derzeit der beste Formel-1-Titel. Weil wir in Tests zu *Need for Speed* & Co. darauf hinweisen, ob den potenziellen Käufer großartige Neuerungen erwarten, kann er prima selbst entscheiden, ob er dafür Geld ausgeben möchte. Dass die Hersteller 80 oder mehr Öcken für ein Folgeprodukt verlangen, ist folglich nicht zwingend eine Frechheit, sondern nennt sich Marktwirtschaft. Es muss ja niemand kaufen, oder?

Seifenoper

Servus Harald, ich hab's wirklich gut. Ich bin nicht von Sendezeiten abhängig. Ich brauche kein GZSZ, ich brauche kein Marienhof und erst recht kein Big Brother. Ich hab ja euch. Wenn mich jemand fragt, welche Seifenoper ich konsumiere, rücke ich, ohne nachzudenken, mit der Antwort raus: die PC Action. Na ja, gut, die ganzen Tests, Vorschauen, Tipps & Tricks und der Hardware-Teil nerven etwas. Aber dafür ist der zugegeben kleine Rest umso unterhaltsamer. Mein Lieblingscharakter, das ist der Harald. In der letzten Folge hatte der Probleme mit seinen Möbeln, weil er nämlich umgezogen ist, oder besser gesagt, er hatte keine Probleme mit seinen Möbeln, weil die waren nämlich weg. Die neue, die Tanja, ist aber auch nicht schlecht. Aber unter uns: Wenn ich der Drehbuchautor wäre, würde ich endlich mal ne ordentliche Liebesgeschichte einplanen, die technischen Grundvoraussetzungen sind ja jetzt gegeben. [...] Der einzige Nachteil ist eigentlich, dass ich immer einen ganzen Monat warten muss, bis die Story weitergeht. [...] Was ich eigentlich sagen wollte: Die PCA ist ganz einfach nicht so langweilig und einseitig wie viele andere Magazine. (Ich verzichte auf Namen, weil ich kein [Dingsbums] in meinem Brief haben will.) Außerdem bewertet ihr meiner Meinung nach am gerechtesten (siehe Diablo 2). Macht ganz einfach nur weiter so.

Florian Brusius per E-Mail

Du hast unsere Philosophie sooo schön ausgedrückt, hier in den Büros wären fast Tränen geflossen vor Rührung. Ja, wir wollen nicht nur informieren, sondern auch unterhalten. Schließlich berichten wir über Computerspiele und die machen Spaß – das sollen auch unsere Texte vermitteln. Weil du uns so brav gelobt hast, tut es mir jetzt fast ein bisschen Leid, dass du trotzdem ein [Dingsbums] in deinem Brief hast. Aber nur ein bisschen, ich hätte die von dir unvorsichtigerweise getippte Erklärung deiner Selbstzensur ja freundlicherweise kürzen können. Leider hatte ich mal wieder einen Fiesheitsanfall. Übrigens: So sehr uns Lobhuldigungen ehren und auch motivieren, übertreibt es nicht! Wir sind doch nur Menschen. Unserem offensichtlich ebenfalls begeisterten Leser Denis Yogarajah kann ich jedenfalls nur von seinem Vorhaben abraten: Nenn deine Kinder um Himmels willen nicht alle „PC Action"! Sie würden dich hassen. Mein Vorschlag: Gib nur einem diesen Namen und lass die anderen auf „COMPUTEC", „Von", „Nur 9,99 Mark" und „Genial" taufen. Sonst blicken die ja nie durch, wer genau gemeint ist, oder? Und wenn du sie zum Essen rufen willst, schreist du einfach: „PC Action von COMPUTEC, nur 9,99 Mark. Genial!" Wäre doch praktisch, oder?

Aufklärung

[...] Ich hoffe, dass der ARD-Bericht, in dem es um Counter-Strike ging, nicht an dir vorbeigegangen ist. [...] Dort wurden wir Computerspieler als weltfremd dargestellt

[…] und es wurde insgesamt ein sehr schlechtes Licht auf uns geworfen. Daher haben einige Spieler, zu denen auch ich gehöre, eine Aktion gestartet. […] Wir wollen uns für die Rechte der Spieler in der Öffentlichkeit und in den Medien einsetzen und den Zusammenhalt der einzelnen Spieler noch mehr fördern. […] Wir haben starken Zuwachs […], aber es ist immer noch nicht genug, um wirklich große Aktionen auf die Beine zu stellen. Daher bitten wir euch, uns zu helfen. Bitte veröffentliche meinen Brief bei den Leserbriefen. Unsere Homepage findest du unter www.roundsup.de […]

Björn Frauendienst, Witten

Der Mensch ist meisterlich darin, sich einen Sündenbock für die Probleme in der Gesellschaft zu suchen. Früher war Rock 'n' Roll das Werk des Teufels, etwas später das Fernsehen und zurzeit sind es unter anderem Computerspiele. Wer weiß, vielleicht haben Jugendliche und junge Erwachsene im Jahr 2015 beispielsweise Spaß daran, ihre (hoffentlich frische) Unterwäsche sonntags über den normalen Klamotten zu tragen? Auch in diesem Fall werden manche wohl den Kopf schütteln, weil sie es nicht verstehen. Aufklärung kann also nie schaden: Wer sich an der Aktion von Björn Frauendienst beteiligen möchte, dem sei die genannte Internet-Seite ans Herz gelegt. Gut finde ich, dass die Kampagne ohne Polemik auskommt. Weil ich gerade beim Thema Aufklärung bin, muss ich unbedingt noch die

Redakteure an den Pranger

Leider muss unsere beliebte Berichtigungs-Rubrik diesmal in Kurzform abgehandelt werden (potenzielle Beschwerden bitte an meinen Boss, der nicht mal drei Seiten für die Leserbriefe zur Verfügung stellte, und an einen gewissen Herrn F. Ehlerteufel, der in der vergangenen Ausgabe einfach zu oft zugeschlagen hatte).

Die Sünder

Hier sind also die schlimmsten Vergehen. Öffentlich gerügt fühlen und schämen dürfen sich: Tipps-&-Tricks-Redakteur **Stefan Weiß** (Allgemeine Spieletipps zu Icewind Dale – Antrag von Walter Ruf, Fürth: „Doch, ein Dieb kann sehr wohl Fallen entschärfen."); **Christian Sauerteig** (Demo-Beschreibung zu *KISS Psycho Circus* – Antrag von Mischa Waschke per E-Mail: „Das Spiel basiert nicht auf den *Unreal Tournament*-Grafikroutinen, sondern auf der Lithtech-Engine."); **Tanja Bunke** für den *Cultures*-Test – mündlicher Antrag von Petra M. aus N. an der P.: „Die Spielgeschwindigkeit lässt sich sehr wohl beschleunigen, und zwar mit der Taste L."

Die Strafe

Gerne griffen Vollstrecker und Knecht auf einen Vorschlag von Leser Martin Zerweck zurück. Die oben genannten männlichen Redakteure hatten zehn so genannte Extrem-Liegestützen zu absolvieren: Beim Absenken nach unten mussten sie ein Bild von Pikachu ertragen, beim Drücken wurde ihnen ein Foto von Julie Strain untergelegt. Leser, die das jetzt nicht kapiert haben, sind vermutlich minderjährig und sollten das aus Jugendschutzgründen gar nicht verstehen. Trekkie Tanja indes wurde verdonnert, endlich die Uniform wieder herzugeben, die sie seit fünf Wochen nicht mehr ausziehen wollte. Um die Qualen zu verstärken, musste sie das geliebte Hemdchen höchstpersönlich verpacken, mit einem Grußschreiben versehen und an den Gewinner der Verlosung (vgl. Kasten „Abendessen mit Tanja") schicken.

Abendessen mit Tanja

Mein Glückwunsch geht an Waldemar Schleicher aus Heiligenstadt: Er gewann das Abendessen mit unserer Redakteurin Tanja Bunke (Bild), das ich in der vergangenen Ausgabe verlost hatte. Ehe mir die Kollegin an einem Herzinfarkt stirbt, wenn sie diese Zeilen liest, muss ich gleich wieder Entwarnung geben: Stimmt natürlich nicht. Ich habe ja nur das Star-Trek-Hemdchen verlost, das unsere Wahl-Blondine auf dem Foto trägt. Mit dem Einleitungssatz wollte ich lediglich mal wieder erreichen, dass jeder männliche Konsument den vorliegenden Text liest – es war also erneut ein perfider, journalistischer Trick, der auf die niederen Instinkte in uns Männern zielte. Doch zurück zum Thema. Ich hatte unsere Leser aufgerufen, mir auf Klingonisch zu schreiben, warum ausgerechnet sie diese schmucke Uniform verdienen. Waldemar Schleicher löste die Aufgabe folgendermaßen:

Son, Waldemar, Kahmar Willi, takh tokhe ghoojmok bosh Kut'luch. Be' got Par'mach qurgh a'veh mok son mok. Tlq bak'to son hosh to-Ka achee Bat'leth, ve Qduj quath Kut'luch son h'takh, son Qtagh vo besh Chech'tluth, up takh Fränkel che lung dir, che Jik'ta, T'ruk-D'h pe vu son vo, son bak'to ig Darrgh up hash'ar bosh kash a'veh …

Nun, liebe Leute, das soll laut Waldemar angeblich so viel heißen wie:

Ich, Waldemar, Sohn des Willi, werde mich um das Leibchen sorgen. Dieses Objekt der Begierde wird einen Ehrenplatz in meinem Haus bekommen. Mein Herz wird rasen wie eine tödliche Bat'leth-Klinge, der vornehme Körpergeruch am Anzug wird bei Berührung meine Lunge zum Brennen wie die Leber nach einem Suff bringen und wenn Fränkel dies als nicht würdig bezeichnet und damit einen (zensiert) Fehler begeht, werde ich mich wohl kaum zurückziehen und Tee trinken, sondern nach Leuten suchen, die ehrwürdiger sind …

Ich weiß nicht, ob die Übersetzung wirklich stimmt. Vielleicht steht ja in dem Absatz irgendwas von „Fränkel ist der größte Idiot auf Erden, kann kein Klingonisch, hat so viel Hirn wie eine Bat'leth-Klinge, versteht deshalb kein Wort und schenkt mir naiverweise die Uniform" und ich Dussel druck das auch noch ab. Ich kann aber mitfühlen, wie es sein muss, Waldemar zu heißen – mehr als Außenstehende vielleicht denken (mehr verrate ich nicht, das wäre zu peinlich, aber ich grüße bei dieser Gelegenheit meinen Onkel und Taufpaten, dem ich meinen zweiten Vornamen zu verdanken habe). Wenn jemand dann aber noch der Sohn eines Willi ist, frage ich mich: Wie kann ein einzelner Mensch so viel Leid ertragen? Ich hoffe, das Star-Trek-Leibchen tröstet ihn.



Der Hauptgewinn … ist natürlich Tanjas schicker Dress.

Seite www.zockerweibchen.de/hautdichum.html erwähnen. Sie ist aufgrund unseres Berichtes über die seltene Spezies der computerspielenden Frauen (Domina Ludens) in PCA 5/2000 entstanden und hat echt Pep. Ich verneige mich vor Erfinderin „Butterblume" und ihrem Administrator „Blauauge" und verleihe ihnen hiermit symbolisch den Alice-Schwarzer-Award für ihre Bemühungen um die Gleichberechtigung.

ini-Trickser

Da ich seit einem Arbeitsunfall querschnittsgelähmt bin, kann ich Actionspiele besser mit einem Joystick spielen. Nun meine Fragen: Wenn man in der DeusEx.ini den Joystick aktiviert, kann man im Spiel nach vorne und nach hinten gehen, sich aber nicht nach links und rechts drehen, sondern nur seitwärts gehen. Wie kann man das in der ini-Datei ändern? Und wie aktiviert man bei System Shock 2 den Joystick, da ich das mal irgendwo gelesen habe, dass das gehen soll ….

Name ist der Redaktion bekannt

Hier würde ich wirklich gerne helfen. Deshalb mein Aufruf: Weiß ein Leser Rat? Irgendeiner unserer geschätzten Käufer muss doch ein fähiger ini-Trickser sein? Schreiben Sie mir! Ich leite die Tipps dann weiter.

Abofrage

Hallo Harald, wie dir sicher bewusst ist, ist heute Montag, der 14. August. Ich bin seit fast anderthalb Jahren Abonnent der PC Action und war bis vor ein paar Monaten auch sehr zufrieden. Vor einigen Monaten allerdings wurde mir die PC Action einmal nicht […] zwei Tage vor dem Erscheinen, sondern erst dienstags zugestellt. Ich dachte mir, das sei sicherlich eine Ausnahme, die mit einem Problem der Post zu tun hat. Dem war aber nicht so und es wurde zur Regel, dass die PC Action dienstags zugestellt wird. Nun, mein Problem ist […], dass es für mich keinen wirklichen Grund mehr gibt, die Zeitung weiterhin zu abonnieren, da ich sie am Mittwoch sowieso im Laden finde und dann auch nur noch kaufen würde, wenn ein für mich interessantes Thema behandelt würde. […]

Philipp Neubert per E-Mail

Dass einige Leser offensichtlich jeden dritten Montag im Monat vorfreudig in einem Gebüsch nahe ihres Hauses lauern, den armen Postboten bereits beim Einbiegen in die Straße aus dem Auto zerren und die Tasche entreißen, um 20 Sekunden früher an ihr Lieblings-Spielemagazin zu kommen, fassen wir als Kompliment auf. Nein, das war jetzt nicht böse gemeint – wir haben Philipp wegen des Lieferproblems selbstverständlich geholfen. Ich möchte nur noch mal ganz allgemein auf einige Dinge hinweisen: In Einzelfällen kann es natürlich immer mal wieder zu Verzögerungen beim Abo kommen. Sollte dies öfter passieren, wende man sich vertrauensvoll an unseren Leserservice – und zwar per Post oder E-Mail (aboservice@pcaction.de). Ich muss mich allerdings entschieden wehren, wenn es heißt, der einzige Vorteil eines Abos sei die frühere Zustellung. Nein, mir fallen auf Anhieb zehn weitere Vorzüge ein. Der Leser spart Geld, muss nicht zum Kiosk latschen, spart Geld, nutzt seine Schuhsohlen weniger ab, spart Geld, Kalorien und Zeit, spart Geld und zahlt auch noch pro Ausgabe weniger. Zudem gibt es beim Abschluss eines Abos ein Geschenk. Meine Güte, für diesen äußerst unauffällig und geschickt eingestreuten Werbeblock hätte ich mir jetzt eigentlich eine saftige Gehaltserhöhung verdient.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Inserentenverzeichnis PC Action 10/2000

„Sie sagen, sie hat ihre Opfer bei lebendigem Leib gefressen..."

www.imperium-der-ameisen.de

scale items in mm

200
180
160
140
120
110
100
90
80
70

MURDER

IMPERIUM DER AMEISEN

HOT PC Joker

„Große Aufbau- und Echtzeitstrategie um kleine Insekten." PC JOKER

3D-AUFBAU-STRATEGIE AB 14. SEPTEMBER 2000 DIREKT IN DER GRÜNEN HÖLLE



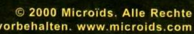








Bochum, Düsseldorf, Frankfurt am Main
www.Imax-Filmtheater.de





PC ACTION Spieletipps 10/2000



Ausgetrickst

Neulich in einer Nachbarschaft in meinem PC: Mein virtuelles Alter Ego erfreut sich prächtiger Gesundheit, wohnt in einem sehr ansehnlichen Haus und kann mit Stolz auf eine steile Karriere als Rockstar blicken. So weit, so gut. Auf der Suche nach neuen, exquisiten Einrichtungsgegenständen stoße ich dann auf skurrile Dinge: eine Öllampe – prima. Ein Chemiebaukasten – gekauft. Eine Werkbank – her damit. Ungebremst, wie meine Neugier und mein Experimentiertrieb nun mal sind, schmeiße ich den Job und beschäftige mich mit meinen neuen Errungenschaften. Vormittags einen Gartenzwerg geschnitzt, dann einen Chemie-Cocktail zusammengebraut und gegen Abend noch schnell die Öllampe geputzt. Nun, über einen leicht spießigen, aber glücklichen Sim bricht im Verlauf eines Tages die Hölle herein. Gäste bringen Gartenzwerge zur Explosion, ein Lampengeist verspricht Segnungen im Haushalt und setzt meine Jukebox in Brand und nach dem Genuss meines Teufelsgebräus aus der Giftküche wandele ich als Frankenstein durch mein Anwesen. Wenn Sie nicht wissen, wovon ich spreche, lege ich Ihnen das Sims-Add-On Das Volle Leben ans Herz (Test auf Seite 86).

Florian Weidhase

Tipps-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Kurztipps

Thema Technik

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate	Allgemeine Tipps	2/99
C&C Gold	Komplettlösung	11/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99
Colin McRae Rally	Allgemeine Tipps	11/98
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tipps	12/98
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 99	Allgemeine Tipps	1/99
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
GP 500ccm	Allgemeine Tipps	12/98
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000
Grandprix Legends	Allgemeine Tipps	11/98
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
Heavy Metal F.A.K.K.	Allgemeine Tipps	10/2000
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Knights & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/98
Kurt	Allgemeine Tipps	3/99
MDK 2	Komplettlösung	7/2000
Messiah	Komplettlösung	6/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/2000
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need For Speed 3	Komplettlösung	11/98
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need For Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000, 7/2000
Nice 2	Allgemeine Tipps	1/99
NHL 99	Allgemeine Tipps	11/98
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
Nox	Komplettlösung	3/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Rainbow Six	Allgemeine Tipps	12/98
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Silver	Kompletlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99, 7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (sogenannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA**
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Komplettlösung

AoE 2: The Conquerors

Endlich gibt's Nachschub für mittelalterliche Echtzeitstrategen. Wir bieten Ihnen zu allen neuen Missionen den Lösungsweg.



Belagerungswaffen: Bauen Sie stets ausreichend Rammböcke und Skorpione, um eine Chance zu haben.



Der Computer stellt automatisch die stärksten Truppenteile an den Rand, um so die schwachen zu schützen.

Allgemeine Spieletipps

Ist es sinnvoll, die Truppen in Formationen laufen zu lassen?

Sie müssen nicht unbedingt Truppenformationen bilden, um erfolgreich zu sein, doch es kann helfen. Wenn Sie beispielsweise mit langsamen Truppen, bestehend aus Mönchen oder Belagerungswaffen, marschieren, ist eine Boxformation sehr hilfreich. Der Computer packt automatisch die schwächsten Einheiten nach innen, so dass eine robuste Schicht diese schützt.

Übrigens können in *The Conquerors* erstmals auch Schiffe in Formationen gestellt werden. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie Transportschiffe, angefüllt mit Truppen, ohne Kratzer ans Ufer bringen wollen. Kriegsschiffe können durch die Boxformation als Bodyguards eingesetzt werden.

Ist es nützlich, verschiedene Dorfzentren zu errichten?

Sogar sehr: Errichten Sie an verschiedenen Stellen einer Karte Dörfer, um so Ihre Armee weiter ausbauen und gegebenenfalls Ihren Gegner in die Zange nehmen zu können. Sammeln Sie immer ausreichend Ressourcen an, um die Technologien weiterzuentwickeln. Beachten Sie, dass Sie immer mehrere Einheiten verschiedenes Typs „bauen" sollten, um später Streitkräfte wie Kavallerie oder Bogenschützen kombinieren zu können. Diese kombinierten Streitkräfte sollten Sie zudem durch Formationsmärsche aufwerten. So können Sie beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen können durch Kavallerie leicht ausgeschaltet werden, doch Pikemen helfen ihnen, zu überleben.

Wie vernichte ich am besten die gegnerischen Wachtürme?

Mit Rammböcken können Sie perfekt gegen die pfeilschießenden Türme vorgehen, da Sie mit den Rammböcken so nah an den Turm herankommen können, dass die Pfeile Sie nicht erwischen. Große Völker (wie die Römer) besitzen viele Gebäude, die Sie durch den Einsatz von Belagerungswaffen wie Rammböcke und Skorpione vernichten müssen. Beschützen Sie die Belagerungswaffen mit der Kavallerie, da diese sich nicht selbst verteidigen können und so leichte Ziele für den Gegner darstellen. Mit Pikemen und Kavalleristen sollten Sie wiederum gegen die Katapulte der Feinde vorgehen.

Wie reagiere ich auf Angriffe verschiedener Truppenteile?

Wenn Sie sich gegen zahlreiche Bogenschützen verteidigen müssen, erschaffen Sie Skirmisher und Mangudais, um darauf zu reagieren. Wenn Sie von berittenen Truppen angegriffen werden, kontern Sie mit Pikemen, während ein Infantrieangriff durch den Einsatz von Bogenschützen abgewehrt werden kann. Wenn Mönche versuchen, Ihre Truppen zu bekehren, reiten Sie ihnen mit leichter Kavallerie entgegen. Auch der Einsatz von berittenen Bogenschützen ist anzuraten. Gegen Belagerungswaffen sollten Sie ebenfalls leichte Kavallerie und Bogenschützen einsetzen. Gegen Kriegselefanten „helfen" Mönche und Pikemen.

Wie zerstöre ich Stadtzentren und ganze Städte?

Im frühen Zeitalter ist die Zerstörung einer Stadt schwierig, deshalb sollten Sie – wenn möglich – bis zum Castle Age warten, denn der beste Weg, eine Stadt zu zerstören, ist der massive Einsatz von Rammböcken. Ihre Truppen sollten dann einfach dazu benutzt werden, die Rammböcke zu beschützen. Beachten Sie, dass Sie stets die Dorfbewohner ebenfalls vernichten, so hat der Feind weniger Ressourcen zur Verfügung.

Wie locke ich den Gegner aus der Stadt?

Benutzen Sie die Skorpione, um gegen die Stadt vorzugehen. So locken Sie den Feind heraus und können dann mit Ihrer Kavallerie in die Stadt drängen. Sie können auch Fußtruppen eine Stadt angreifen lassen, um nach ersten leichten Verlusten und dem Vormarsch des Gegners mit berittenen Truppen und vor allem Bogenschützen nachzurücken.

Thorsten Seiffert



Geben Sie doch einmal „how do you turn this on" ein, um mit diesen netten Autos doch noch zu siegen.



Die Hunnen - Szenario 1: The Scourge of God

Missionsziel: Attila muss überleben. Bleda muss getötet werden. Anschließend muss Attila zurück zum Camp.

Weitere Ziele:

- Die vom Western Roman Empire gefangenen Hunnen müssen befreit werden. Befreien Sie den Späher der Scythians.
- Zerstören Sie zwei der drei feindlichen Völker.

Legende:

(S)päher: Wenn der Späher befreit wird, bieten die Scythians Ihnen ein Bündnis an. Gehen Sie ruhig drauf ein, so haben Sie einen Gegner weniger.

(P)ferde: Nehmen Sie die Pferde in Richtung Scythian-Camp mit, weil die Scythians zehn Pferde als Tribut für das Bündnis verlangen. Schicken Sie, bevor Sie den Späher befreien, einen Soldaten los, um die benötigten Pferde einzusammeln.

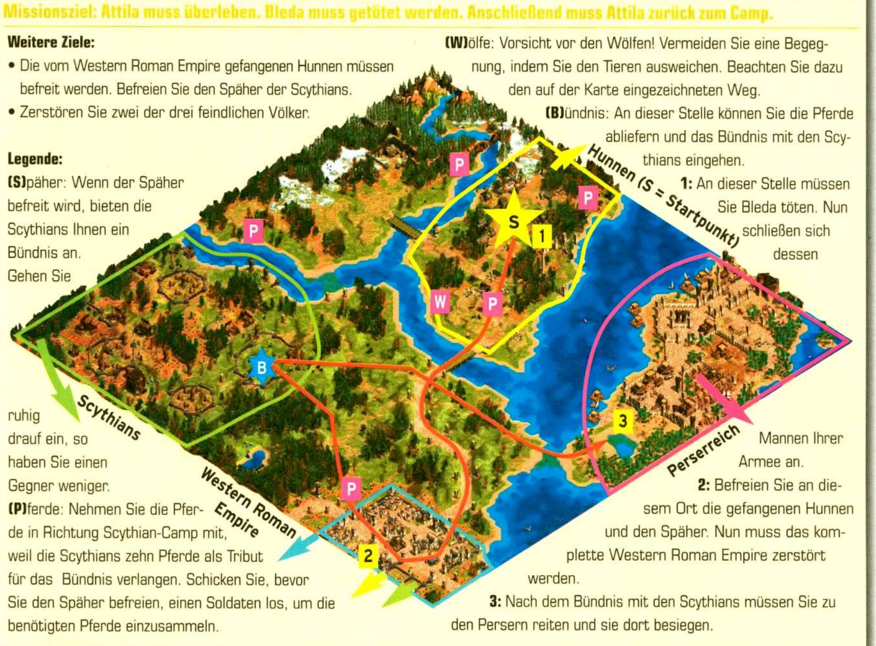
(W)ölfe: Vorsicht vor den Wölfen! Vermeiden Sie eine Begegnung, indem Sie den Tieren ausweichen. Beachten Sie dazu den auf der Karte eingezeichneten Weg.

(B)ündnis: An dieser Stelle können Sie die Pferde abliefern und das Bündnis mit den Scythians eingehen.

1: An dieser Stelle müssen Sie Bleda töten. Nun schließen sich dessen Mannen Ihrer Armee an.

2: Befreien Sie an diesem Ort die gefangenen Hunnen und den Späher. Nun muss das komplette Western Roman Empire zerstört werden.

3: Nach dem Bündnis mit den Scythians müssen Sie zu den Persern reiten und sie dort besiegen.



Die Hunnen - Szenario 2: The Great Ride

1. Plündern Sie alle Dörfer und bilden Sie eine Armee, nachdem Sie selbst ein Dorf erstellt haben. 2. Zerstören Sie das römische Fort.

Legende:

(S)tartpunkt

1: Sofia. Wenn Sie das Dorfzentrum zerstören, bekommen Sie Nahrungstribute.

2: Naissus. Zerstören Sie die Lumber Camps, um Holz zu bekommen.

3: Wilde Frauen. Schicken Sie nur einen Reiter zu den Frauen, die ihnen daraufhin ein Angebot machen. Wenn Sie später zwei weitere Dorfbewohner zu den Frauen senden, behalten sie diese zwar bei sich, doch dafür erhalten Sie einige dressierte Wölfe und eine große Anzahl der todbringenden Petards.

4: Adrianople. Zerstören Sie die Mining Camps, um Gold zu erhalten. Vorsicht: Die dort wartenden Mönche versuchen, Ihre Kämpfer zu bekehren, so dass Ihre eigenen Truppen zum Feind überlaufen. Vernichten Sie deshalb die Mönche direkt beim Eintreffen.

5: Thessalonica. Zerstören Sie das gesamte Dorf, denn dafür erhalten Sie zwei Dorfbewohner.

6: Dyrrhachium. Im Burggarten müssen Sie einen Trupp Gefangener befreien.

7: Das Römer-Fort. Komplett zerstören! Sie benötigen dafür mindestens 50 Mann plus Belagerungswaffen.

(B)urg

(M)önche

(D)orf. Errichten Sie hier Ihr Dorf und beginnen Sie, für Nachschub zu sorgen. Schicken Sie von hier zwei Bewohner zu den Wilden Frauen (3).



Die Hunnen - Sz. 3: The Walls of Constantinople

Ziel: Tribut im Wert von 10.000 Goldstücken von den Römern einfordern.



Legende:

(S)tartpunkt

(H)afen. Errichten Sie an dieser Stelle einen Hafen, denn ohne ihn haben Sie keine Chance. Der nächste Schritt sollte darin bestehen, ahlreiche eigene Schiffe zu erstellen.

(F)lotte. Zerstören Sie die Handelsschiffe der gegnerischen Armee. Sie erhalten dafür 500 Goldstücke als Belohnung.

1: Hafen des Gegners zerstören. Es winken dafür 1.000 Goldstücke. Nachdem der Hafen zerstört wurde, können auch die Fußtruppen Ihrer Armee landen und mit der Zerstörung des Weltwunders (Kreis) beginnen.

2: Die Häfen Nummer 2 und 3 müssen ebenfalls zerstört werden. Die Belohnung dafür beträgt 2.500 Goldstücke.

3: Zerstören Sie das Weltwunder, um dem Missionsziel deutlich näher zu kommen. Für die Vernichtung des Weltwunders erhalten Sie 6.000 Goldstücke als Tribut.

4: Jetzt können Sie sich an das gesamte Imperium wenden. Vernichten Sie es und Sie erhalten dafür 500 Goldstücke.

5: Um Ihr Konto weiter aufzubessern, müssen Sie a) Phillippopilis angreifen, wofür es 500 Goldstücke gibt, und b) das Dorfzentrum zerstören. Dafür erhalten Sie immerhin 3.000 Goldstücke.

6: Als letzten Schritt in dieser Mission sollten Sie zum Angriff auf Marcianopolis blasen. Für die Vernichtung der Stadt erhalten Sie 3.000 Goldstücke, was ausreichen sollte, um das Szenario erfolgreich beenden zu können.

Die Hunnen - Szenario 4: A Barbarian Betrothal

Ziel: Vernichten Sie Orleans, Metz und Burgund.



Legende:

(S)tartpunkt

1: Gleich nach dem Start sollten Sie in diesem Bereich so viele Ihrer Männer „einsammeln" wie möglich. Firmieren Sie die verstreuten Einzelkämpfer zu einer Armee.

2: An dieser Stelle können Sie auf zwei Arten vorgehen: Einerseits besteht die Möglichkeit, Burgund einzunehmen, andererseits können Sie sich mit dem Volk verbünden. Haben Sie genug Steine und mindestens 500 Goldstücke, ist es leichter, sich mit den Burgundern zu verbünden. Sie fordern dafür 500 Goldstücke und – als Beweis Ihrer Ehrlichkeit – dass Sie eine Burg in deren Dorf bauen. Achtung: Dafür haben Sie maximal zehn Minuten Zeit. Wenn Sie also wenig Steine haben, kann es sein, dass Sie mehr als die Hälfte der Zeit mit Steineklopfen verbringen und dann schaffen Sie es nicht in zehn Minuten. Tipp: Wollen Sie das Bündnis schließen, sollten Sie schon auf dem Weg nach Burgund einige Männer abstellen, um vorab Steine zu klopfen.

3: Nehmen Sie Metz ein. Wenn Sie zuvor Männer zum Steineklopfen abkommandiert haben, müssen Sie diese vor dem Angriff auf Metz unbedingt wieder zu Ihrer Armee beordern, sonst wird es gegen Metz sehr schwer.

4: Nehmen Sie Orleans ein. Nach der Einnahme können Sie bereits Richtung 5 marschieren.

5: Sie treffen auf die Armee des Western Roman Empire, die von hier aus die Karte betritt. Vernichten Sie den Gegner, um das Szenario zu beenden.



Die Hunnen - Szenario 5: The Catalaunian Fields

Ziel: Vernichten Sie die Römer und die Visigothen sowie die Alans!

Legende:

(S)tartpunkt

1: Errichten Sie an dieser Stelle ein Dorf und bauen Sie Ihre Armee auf. Sie haben bereits ausreichend Ressourcen, um die üblichen Technologien weiterzuentwickeln. Beachten Sie, dass Sie immer mehrere Einheiten verschiedenen Typs „bauen" sollten, um später die Streitkräfte wie Kavallerie oder Bogenschützen kombinieren zu können. Diese kombinierten Streitkräfte sollten Sie zudem durch einen Formationsmarsch aufwerten. So können Sie beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen können durch Kavallerie leicht ausgeschaltet werden, doch Pikemen helfen ihnen, zu überleben.

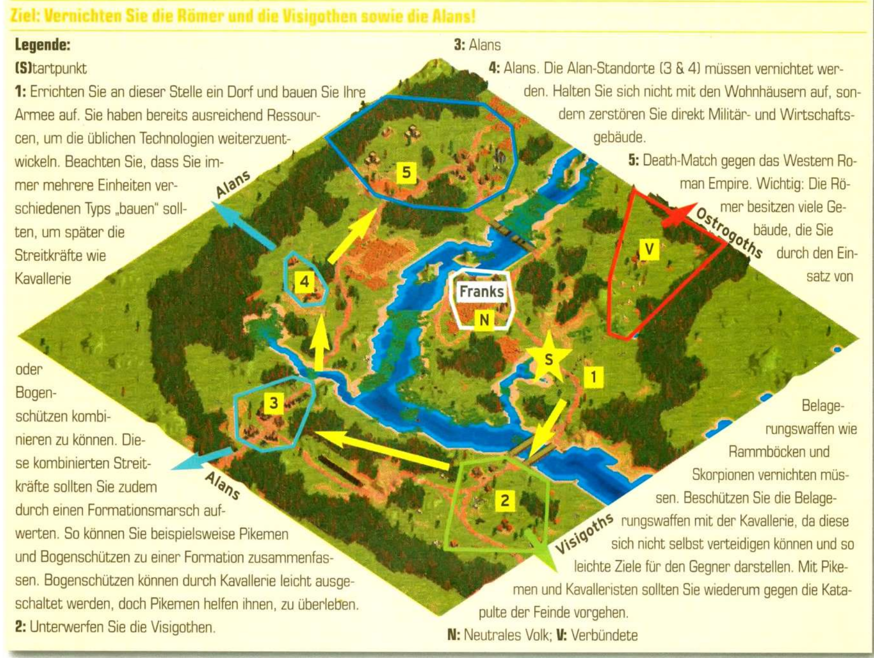
2: Unterwerfen Sie die Visigothen.

3: Alans

4: Alans. Die Alan-Standorte (3 & 4) müssen vernichtet werden. Halten Sie sich nicht mit den Wohnhäusern auf, sondern zerstören Sie direkt Militär- und Wirtschaftsgebäude.

5: Death-Match gegen das Western Roman Empire. Wichtig: Die Römer besitzen viele Gebäude, die Sie durch den Einsatz von Belagerungswaffen wie Rammböcken und Skorpionen vernichten müssen. Beschützen Sie die Belagerungswaffen mit der Kavallerie, da diese sich nicht selbst verteidigen können und so leichte Ziele für den Gegner darstellen. Mit Pikemen und Kavalleristen sollten Sie wiederum gegen die Katapulte der Feinde vorgehen.

N: Neutrales Volk; **V:** Verbündete



Die Hunnen - Szenario 6: The Fall of Rome

Ziel: Vernichten Sie Padua, Milan, Verona und Aquileia. Attila muss überleben.

Weiteres Ziel:

Nach der Zerstörung der vier Städte nach Rom reisen, damit Attila über die Kapitulation Roms verhandeln kann.

Legende:

(S)tartpunkt

(B)urg. Wenn Sie nicht zu viel riskieren wollen, können Sie in dieser Burg Attila einquartieren. So überlebt er auf jeden Fall und die Armee kann auch ohne ihn kämpfen und siegen.

(W)eltwunder. Die Weltwunder müssen unbedingt zerstört werden. Wenn ein Wunder zu lange bestehen bleibt, haben Sie automatisch das Szenario verloren. Die Zahlen 1, 2,3 und 4 geben an, von welchem Punkt man die Wunder außerhalb der Stadtmauern beschießen kann. So müssen Sie nicht in die Stadt vordringen, um die Wunder zu vernichten. Um die Städte später zu zerstören, benötigen Sie unbedingt Belagerungswaffen.

1: Padua. Diese Stadt sollte zuerst zerstört werden, da ihre Verteidigungskräfte sehr schwach sind.

2: Aquileia. Durch den Hafen haben Sie auch die Möglichkeit, die Stadt über den Seeweg anzugreifen, doch Vorsicht: Auch der Gegner kann den Hafen als Verteidigungsmöglichkeit nutzen.

3: Milan. Milan sollte Ihnen keine Probleme bereiten.

4: Verona: Der erste Angriff sollte erfolgreich sein, da Sie sonst von einer großen Armee erwartet werden.

5: Western Roman Empire. Kümmern Sie sich nicht um die Römer, zerstören Sie nur die anderen vier Städte.

(L)eo I. Hier treffen Sie den Papst Leo I., der die Kapitulation Roms (5) verkündet und die Hunnen-Missionen damit beschließt.



El Cid – Szenario 1: Brother Against Brother

Missionsziele: 1. Turnier gewinnen, 2. König Alfonso gefangen nehmen.



Legende:

(S)tartpunkt. Turnierplatz: Besiegen Sie die beiden Gegner.

(P)ferd. Nachdem Sie den ersten Gegner auf dem Turnierplatz besiegt haben, besteigen Sie das Pferd und besiegen den zweiten Gegner zu Pferd auf dem Turnierplatz.

(R)elikte. Die Mönche schließen sich El Cid ebenfalls an. Achtung: Feindliche Mönche stehlen nicht alle Relikte. Schicken Sie deshalb gleich nach dem Anschluss der Truppen fünf oder sechs Reiter zum Tempel, um die Diebe zu eliminieren.

(T)ruppen. Die Truppen schließen sich Ihnen an, nachdem Sie die beiden Kämpfe gewonnen haben.

(C)onquestadore. Schließen sich Ihren Truppen an, wenn Sie zu ihnen hinreiten.

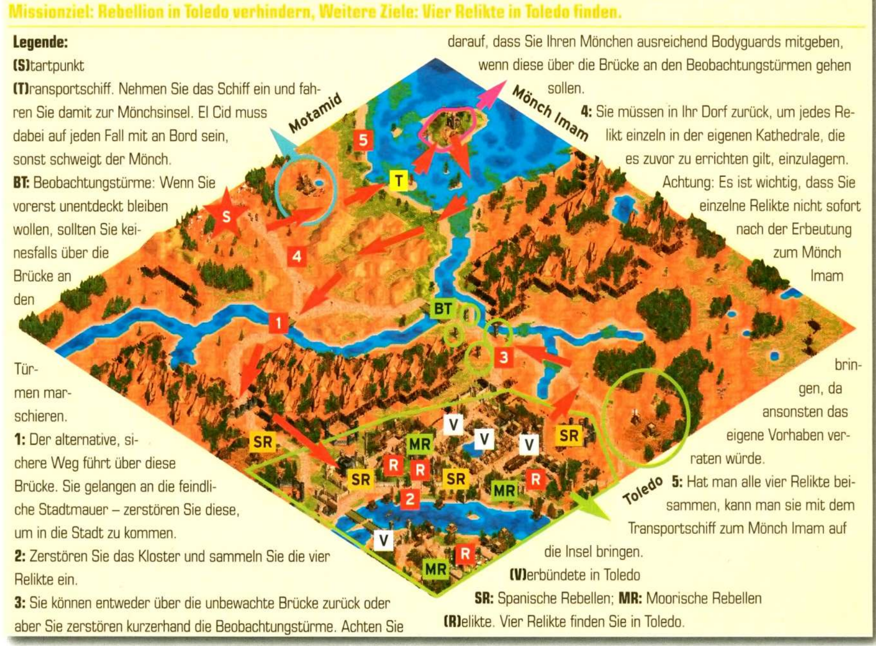
(A)nschluss. Die Serfs schließen sich Ihnen an, wenn Sie sie aufsuchen. Achtung: Sie müssen unbedingt mit El Cid persönlich zu den Serfs reiten, da sie sich nur dann Ihren Truppen anschließen.

(D)orf. Errichten Sie an dieser Stelle Ihr Dorf, sobald Sie die Serfs auf Ihre Seite gezogen haben. König Sancho zahlt für das Dorfzentrum Tribute, so dass Sie die notwendigen Belagerungswaffen sowie Gebäude bauen können.

(B)urg von König Alfonso. Muss zerstört werden, um Missionsziel 2 zu erfüllen. Mit den gebauten Belagerungswaffen zerstören Sie die Stadtmauern. Ist die Burg vernichtet, muss man König Alfonso mit El Cid persönlich zum Turnierplatz begleiten.

El Cid – Szenario 2: The Enemy of my Enemy

Missionziel: Rebellion in Toledo verhindern, Weitere Ziele: Vier Relikte in Toledo finden.



Legende:

(S)tartpunkt

(T)ransportschiff. Nehmen Sie das Schiff ein und fahren Sie damit zur Mönchsinsel. El Cid muss dabei auf jeden Fall mit an Bord sein, sonst schweigt der Mönch.

BT: Beobachtungstürme: Wenn Sie vorerst unentdeckt bleiben wollen, sollten Sie keinesfalls über die Brücke an den Türmen marschieren.

1: Der alternative, sichere Weg führt über diese Brücke. Sie gelangen an die feindliche Stadtmauer – zerstören Sie diese, um in die Stadt zu kommen.

2: Zerstören Sie das Kloster und sammeln Sie die vier Relikte ein.

3: Sie können entweder über die unbewachte Brücke zurück oder aber Sie zerstören kurzerhand die Beobachtungstürme. Achten Sie darauf, dass Sie Ihren Mönchen ausreichend Bodyguards mitgeben, wenn diese über die Brücke an den Beobachtungstürmen gehen sollen.

4: Sie müssen in Ihr Dorf zurück, um jedes Relikt einzeln in der eigenen Kathedrale, die es zuvor zu errichten gilt, einzulagern. Achtung: Es ist wichtig, dass Sie einzelne Relikte nicht sofort nach der Erbeutung zum Mönch Imam bringen, da ansonsten das eigene Vorhaben verraten würde.

5: Hat man alle vier Relikte beisammen, kann man sie mit dem Transportschiff zum Mönch Imam auf die Insel bringen.

(V)erbündete in Toledo

SR: Spanische Rebellen; **MR:** Moorische Rebellen

(R)elikte. Vier Relikte finden Sie in Toledo.



El Cid - Szenario 3: The Excile of the Cid

Missionsziel: El Cid muss überleben. Suchen Sie sich eine neue Stadt zum Leben und einen neuen Herrn zum Dienen.

Weitere Ziele:

- Motamid in Zaragoza treffen
- Alfonsos Burg zerstören
- Die Berenguer vor den Toren Zaragozas besiegen
- Berenguer-Dorf zerstören

Legende:

(S)tartpunkt

(P)ferd. Wichtig: Sie müssen das treue Pferd von El Cid mit auf die Reise nehmen.

(V)erbündete finden Sie auf dem Weg zu Alfonsos Burg. Sammeln Sie vor dem Verlassen des Dorfes El Cids Pferd und die Verbündeten ein, die Ihnen im Kampf behilflich sein werden. Vorsicht vor dem Hinterhalt: Drei Schwertkämpfer warten mit zwei Skorpionen auf Sie. Schicken Sie einen Mann zu den in der Nähe verweilenden Verbündeten, damit diese Ihnen Hilfestellung leisten können.

Die Burg **(B)** von Alfonso muss zerstört werden. Schicken Sie zudem einen Abgesandten zum neutralen Dorf (weiß), um weitere Verbündete zu gewinnen. Motamid lässt Sie in sein Reich, treffen Sie ihn an der Burg.

5: An dieser Stelle müssen Sie die Vorhut der Berenguer vernichten.

6: Errichten Sie an dieser Stelle ein Dorf mittels der durch den Sieg erhaltenen Tribute. Bauen Sie jetzt eine schlagkräftige Armee auf, die – wenn Sie stark genug ist – zum Dorf der Berenguer geschickt werden muss. Vernichten Sie das Heimatdorf der Berenguer. Doch seien Sie dabei auf der Hut, denn eine kleine Berenguer-Siedlung (H), die sich in Ihrem Rücken befindet, kann Ihnen das Leben schwer machen. Teilen Sie Ihre Armee deshalb auf, so dass ein kleiner Teil Ihrer Männer zur Siedlung marschiert, um diese anzugreifen und einen Hinterhalt zu verhindern.

El Cid - Szenario 4: Black Guards

Missionsziel: Folgen Sie dem Ritter, um König Alfonso zu retten, El Cid und Alfonso müssen überleben.

Weitere Ziele:

- Eskortieren Sie Alfonso zu seinem Camp im Westen.
- Zerstören Sie sechs Black-Guard-Häfen (H).



Legende:

(S)tartpunkt. Hier treffen Sie einen Ritter der Armee König Alfonsos, der Sie zum König führt, damit Sie ihn unterstützen können.

(A) König Alfonso und seine Ritter. Die Armee ist in Unterzahl gegen die Truppen von Yusuf, weshalb sie Ihre Hilfe benötigt.

(Y)usufs starke Armee

(H) Hafen. Errichten Sie einen Hafen, um die sechs Black-Guard-Häfen mit Ihren Schiffen zu vernichten.

Helfen Sie Alfonso im Kampf gegen Yusufs Armee. Ein zweiter Trupp der Armee von Yusuf greift Ihre Truppen an. Um Alfonso nicht dem Gegner auszuliefern, sollten Sie Ihre Armee aufteilen. Der eine Teil dient als Schutzschild und bekämpft die Mannen Yusufs, während der andere Teil König Alfonso schnell in Sicherheit bringt. Bringen Sie Alfonso in dessen Camp an dieser Stelle. Hier erhalten Sie Dorfbewohner, die Ihnen anschließend beim Errichten des Hafens eine große Hilfe sein werden. Errichten Sie an dieser Stelle einen Hafen mittels der neu hinzugewonnenen Dorfbewohner. Ist der Hafen einmal aufgebaut, gilt es, eine schlagkräftige Flotte zu erstellen. Weniger als acht Schiffe sind nicht ratsam. Greifen Sie anschließend die sechs Häfen **(H)** an, um diese zu zerstören. Ist Ihnen die Gegenwehr zu stark, können Sie alternativ auch vom Land aus die Häfen angreifen, was jedoch nur eine Notlösung sein sollte.

El Cid - Szenario 5: King of Valencia

Missionsziel: El Cid muss überleben und eine neue Stadt zum Leben finden.

Weitere Ziele:

- Verteidigen Sie Denia.
- Flüchten Sie aus Denia und suchen Sie sich eine neue Basis (Valencia).
- Verteidigen Sie Valencia, bis das Wunder gebaut wurde.

Legende:
(S)tartpunkt
(B)erengische Truppen
(V)erbündete. An diesen Stellen auf der Karten finden Sie Missionare, Dorfbewohner oder Ritter, die sich Ihren Truppen anschließen, wenn Sie sie aufsuchen.
(W)under. Beschützen Sie den Bau des Wunders. Lassen Sie Ihre Truppen dafür vor dem Wunder patrouillieren und achten Sie darauf, dass Sie die Tore reparieren, die der Gegner zu durchbrechen versucht.

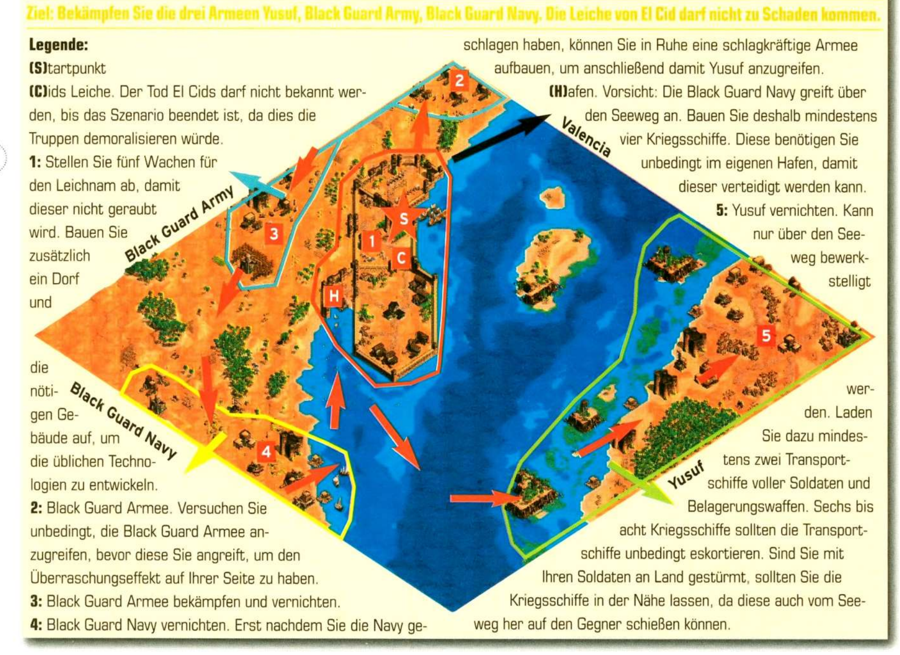


1: An dieser Stelle lagern berengische Truppen. Versuchen Sie gar nicht erst, diese zu bekämpfen, sondern flüchten Sie stattdessen in die Stadt Denia. Dort warten Verbündete auf Sie und die Stadt schließt sich Ihnen an.
2: In Denia finden Sie weitere Verbündete auf Ihrem Weg zum Sieg.
3: Fliehen Sie aus Denia, da es nicht möglich ist, die Stadt zu verteidigen. Nun müssen Sie eine neue Stadt finden. Reiten Sie dazu nach Valencia. Nehmen Sie die Dorfbewohner mit und sammeln Sie auf dem Weg weitere Verbündete ein.
4: Entwickeln Sie ein Dorf und die üblichen Technologien. Bewachen Sie das Weltwunder, bis es komplett errichtet worden ist.

El Cid - Szenario 6: Reconquista

Ziel: Bekämpfen Sie die drei Armeen Yusuf, Black Guard Army, Black Guard Navy. Die Leiche von El Cid darf nicht zu Schaden kommen.

Legende:
(S)tartpunkt
(C)ids Leiche. Der Tod El Cids darf nicht bekannt werden, bis das Szenario beendet ist, da dies die Truppen demoralisieren würde.
1: Stellen Sie fünf Wachen für den Leichnam ab, damit dieser nicht geraubt wird. Bauen Sie zusätzlich ein Dorf und die nötigen Gebäude auf, um die üblichen Technologien zu entwickeln.
2: Black Guard Armee. Versuchen Sie unbedingt, die Black Guard Armee anzugreifen, bevor diese Sie angreift, um den Überraschungseffekt auf Ihrer Seite zu haben.
3: Black Guard Armee bekämpfen und vernichten.
4: Black Guard Navy vernichten. Erst nachdem Sie die Navy geschlagen haben, können Sie in Ruhe eine schlagkräftige Armee aufbauen, um anschließend damit Yusuf anzugreifen.



(H)afen. Vorsicht: Die Black Guard Navy greift über den Seeweg an. Bauen Sie deshalb mindestens vier Kriegsschiffe. Diese benötigen Sie unbedingt im eigenen Hafen, damit dieser verteidigt werden kann.
5: Yusuf vernichten. Kann nur über den Seeweg bewerkstelligt werden. Laden Sie dazu mindestens zwei Transportschiffe voller Soldaten und Belagerungswaffen. Sechs bis acht Kriegsschiffe sollten die Transportschiffe unbedingt eskortieren. Sind Sie mit Ihren Soldaten an Land gestürmt, sollten Sie die Kriegsschiffe in der Nähe lassen, da diese auch vom Seeweg her auf den Gegner schießen können.



Battles - Szenario 1: Hastings

Ziel: Erobern Sie England, indem Sie die Burg von Harold zerstören, William muss überleben.

Weiteres Ziel: Sammeln Sie die von Harald Hardraade geschenkten Einheiten ein.

S: Startpunkt
A: Feindliche Außenposten der Harold's Raiders
B: Burg (von Harold dem Sachsen)
GE: Geschenkte Einheiten, 25 Elite-Berserker und sechs Drachenboote



1: Da alle Ausgänge aus dem eigenen Dorf von Harolds Soldaten besetzt sind, müssen Sie schnell weitere Soldaten erschaffen. William the Coqueror kann sicherheitshalber in der Burg einquartiert werden.

2: An dieser Stelle warten zwar zwölf feindliche Pikemen und Huskarls im Schatten zweier Wachtürme, aber trotzdem ist diese Stelle die beste für Ihren eigenen Hafen. Bauen Sie den Hafen, nachdem Sie die Pikemen und die Huskarls vernichtet haben, und errichten Sie zudem Militärgebäude, um die Einheiten direkt in Transportschiffe verladen zu können. Den Bau von Transport- und Kriegsschiffen also nicht vergessen.

3: Harald Hardraade verbündet sich mit Ihnen. Segeln Sie anschließend zu seinem Dorf, um dort die geschenkten Elite-Berserker und Drachenboote an Bord zu nehmen. Entwickeln Sie Ihre Transportschiffe so weit, dass Sie 25 Mann mitnehmen können (zwei Schiffe aussenden).

4: Zerstören Sie die Burg von Harold dem Sachsen. Dazu sollten Sie unbedingt aus dem Norden angreifen. Da die Burg durch Mauern, Wachtürme und Huskarls geschützt ist, müssen Sie Belagerungswaffen en masse dabeihaben.

Battles - Szenario 2: Vindlandsaga

Ziel: Erik der Rote muss überleben.

Weitere Ziele:
- Erik über den Ozean nach Nordwesten bringen und dort eine Kolonie gründen.
- In der neuen Welt ein Dorfzentrum, einen Markt und zwölf Häuser errichten.

S: Startpunkt
G: Gold: Plündern Sie die Minen, um Ihre eigenen Goldvorräte aufzustocken.



H: Hafen
W: Wachtürme der Grönländer. Um sie zu vernichten, müssen Sie Belagerungswaffen an Bord haben.

1: Plündern Sie das britische Dorf, um Ihre Goldvorräte aufzustocken

2: „Bermuda-Dreieck": In dieser Zone versinken alle kreuzenden Schiffe. Meiden Sie sie deshalb und führen Sie Ihre Truppen über den Umweg Grönland in die neue Welt.

3: Landen Sie hier mit Ihren Truppen. Unter den Männern, die sich auf den Weg nach Grönland machen, sollten auch einfache Dorfbewohner sein, da Sie nur mit diesen später bei 4. ein Dorf und einen Hafen errichten können. Gehen Sie mit Rammböcken gegen die Wachtürme an der Landungsstelle vor.

4: Bauen Sie hier einen Hafen sowie ein zweites Dorfzentrum, welches Ihnen hilft, ausreichend Ressourcen ansammeln zu können, bevor Sie in die neue Welt ziehen.

5. Errichten Sie an dieser Stelle Ihr drittes Dorfzentrum, einen Marktplatz und die zwölf geforderten Häuser. Seien Sie auf der Hut vor den Skraelings, denn diese greifen Sie im Laufe der Errichtung des Dorfzentrums an. Um Ihre Dorfbewohner vor dem Gegner zu schützen, sollten Sie Ihre Soldaten als Patrouille einsetzen, um rechtzeitig den Angriff abwehren zu können.

Battles – Szenario 3: Tours

Missionsziel: Verhindern Sie, dass die Moslems eines Ihrer drei Dorfzentren vernichten.

Weitere Ziele:
Erobern Sie die sechs Marktkarren aus dem Baggage Train der Mooren und bringen Sie diese zu der Kathedrale in Tours.

S: Startpunkt
A: Angriff auf Ihre Felder und Dorfbewohner
C: Charles Martells Armee
M: Marktkarren

1: Bilden Sie Ihre Armee aus. Wenn der Gegner bis an die Stadtmauern vorgestoßen ist, sollten Sie Charles Martell zu Hilfe rufen. Besser wäre es jedoch, wenn Sie es alleine schaffen, da Sie dann später Martell als Eskorte für die Marktkarren einsetzen können. Vorsicht: Wenn Martell stirbt, wird die Truppe demoralisiert.
2: Vernichten Sie das Berberdorf. Dies stellt kein Problem dar, da es weder eine Stadtmauer noch große Gegenwehr gibt.
3: „Schnappen" Sie sich die sechs Marktkarren und rufen Sie jetzt Martell herbei, damit dieser mit seiner Armee die Karren zu Ihrer Kathedrale geleitet. Achtung: Geht eine der Karren verloren, ändert sich das Missionsziel und Sie müssen plötzlich alle Moslems vernichten, was der deutlich schwere Weg zur Lösung des Szenarios ist.
4: Gehen Sie diesen Weg zurück. Er ist zwar länger, dafür aber viel sicherer.
5: Bringen Sie die sechs Karren zu Ihrer Kathedrale und dieses Szenario ist erfolgreich abgeschlossen. Es macht übrigens keinen Sinn, weniger als sechs Karren zur Kathedrale zu bringen. Wenn Sie eine verloren haben, müssen Sie sich auch nicht mehr um die restlichen Karren kümmern, sondern sich vielmehr der Vernichtung der Moslems, dem neuen Missionsziel, widmen.

Battles – Szenario 4: Agincourt

Missionsziel: König Henry V. muss überleben. Henry muss mit dem Schiff nach England gebracht werden.

Weitere Ziele:
- Die Universität von Voyeni muss zerstört werden, um eine neue Technologie zu erhalten.
- Den Tribok der französischen Ritter erobern.

S: Startpunkt
U: Universität von Voyeni. Sie erhalten eine neue Technologiestufe.
T: Tribok der Franzosen. Kann okkupiert werden, muss aber nicht.
TS: Französisches Transportschiff, mit dem man Henry V. nach England bringen muss.
SM: Schmiede in Armiens. Wenn Sie die Schmiede zerstören, erhalten Sie Waffen für Ihre Truppen. Einen Angriff auf Frevent können Sie sich allerdings sparen, da er Ihnen nichts einbringt.
1: Die Truppen von Harfleur greifen Ihre Truppen an. Haben Sie dem Angriff widerstanden, sollten Sie Ihre verwundeten Männer von Mönchen heilen lassen. Da Sie in diesem Szenario ohne Dorfbewohner spielen müssen, ist es außerordentlich wichtig, die Belagerungswaffen weitestgehend unbeschadet bis zum Eintreffen an der Universität durchzubringen, da Sie notfalls keine neuen bauen können.
2: Zerstören Sie die Universität von Voyeni.
3: Hier können Sie das französische Tribok zu Ihrer Waffensammlung hinzufügen. Dies ist jedoch nicht unbedingt nötig. Sie sollten es bevorzugen, aufgrund der Stärke der französischen Truppen einfach mit Ihren Leuten schnell dem Weg nach Norden zu folgen, um einer Konfrontation auszuweichen. Wichtig: Ein Mönch muss sicher zu Punkt 4 gebracht werden.
4: Lassen Sie hier den Mönch das Transportschiff bekehren. Henry V. muss ins Schiff geleitet werden.
5: Bringen Sie Henry V. nach England.



Battles - Szenario 5: Lepanto

Ziel: Stellen Sie Ihr Wunder fertig und verteidigen Sie es anschließend über einen Zeitraum von 200 Jahren vor der türkischen Streitmacht.



Weitere Ziele:
800 Goldstücke an die Griechen für das Bündnis zahlen

S: Startpunkt
W: Errichten Sie an dieser Stelle ein Weltwunder und verteidigen Sie es gegen die türkischen Angriffe. Sie müssen das Wunder 200 Jahre unversehrt halten, denn dann haben Sie dieses Szenario erfolgreich abgeschlossen. Alle Dorfbewohner, die entbehrt werden können, sollten Sie an Ihrem Wunder arbeiten lassen. Um das Wunder zu beschützen, müssen Sie so schnell wie möglich Verteidigungstechnologien wie Kanonentürme entwickeln. Klicken Sie dazu auf die Universität, da das nur dort möglich ist.
M: Bauen Sie an diesen Stellen unbedingt so schnell wie möglich einige Mauern. Tun Sie das nicht (oder nicht schnell genug), fallen türkische Truppen ein, die dazu mit ihren Transportschiffen landen. Seien Sie auf der Hut: Die Türken besitzen eine sehr große Flotte, mit der sie schnell von der Seeseite angreifen können und so versuchen, Truppen „auszusetzen". Damit Sie die türkischen Transportschiffe früh genug entdecken können, ist es unbedingt nötig, Ihre Schiffe auf Patrouille zu schicken.
B: Bündnis. Die Griechen wollen für 800 Goldstücke ein Bündnis eingehen, dafür kann man bei den Griechen Gold abbauen. Zudem unterstützt der neue Bündnispartner Sie regelmäßig mit Gold, Holz und Nahrung, was den Vorteil hat, dass man sich selbst weniger um den Abbau der Ressourcen kümmern muss.

Battles - Szenario 6: Manzikert

Ziel: Tribute von Galatia, Pisidia und Cappadocia einfordern. Bekämpfen Sie die byzantinische Armee.



Weiteres Ziel:
Zerstören Sie die vier Sarazenen-Türme, damit Ihre Verbündeten an die Goldvorhaben kommen.

S: Startpunkt
A: An diesen Stellen sind feindliche Armeen stationiert
D: Dorfzentrum. Erobern Sie die Dorfzentren von Pisidia, Galatia und Cappadocia, um Tribute zu erhalten.
B: Beobachtungstürme. Zerstört man die Beobachtungstürme der Sarazenen, können die Verbündeten dort weiteres Gold abbauen.
1: Direkt zu Beginn erhält man Tribute von Gaia, mit denen man Dorf und Armee entwickeln kann.
2: Zuerst das Dorfzentrum von Pisidia einnehmen (die Stadt besitzt keine Stadtmauer). Wichtig: Sie müssen die Stadt nicht zerstören, sondern lediglich in das Dorfzentrum reisen. Sie erhalten dafür einige militärische Gebäude und regelmäßig Tribute.
3: Gehen Sie in Cappadocia genau wie in Pisidia vor. Wenn Sie unterwegs auf einen Priester der verbündeten Dörfer treffen, lassen Sie ihn Ihre Soldaten heilen
4: Wie in den beiden vorigen Städten gehen Sie auch in Galatia vor. Sie erhalten hier neben militärischen Gebäuden zwei Burgen, in denen Triboks zur Zerstörung der Byzantine Army gebaut werden können
5: Bilden Sie mit den gezahlten Tributen in den „geschenkten" Gebäuden Militär aus und zerstören Sie dann die byzantinische Armee. Wie immer bieten sich Belagerungswaffen, vor allem Rammböcke, an, die von Soldaten beschützt werden sollten.

Battles - Szenario 7: Noryang Point

Ziel: Verteidigen Sie Korea gegen Japan.

Weitere Ziele:

- Verhindern Sie, dass die Japaner das koreanische Wunder zerstören.
- Finden Sie Admiral Yi und seine Geheimwaffe (Turtle-Ships).
- Mit der Geheimwaffe müssen Sie die japanische Seestreitmacht vernichten.
- Vernichten Sie alle japanischen Docks.



S: Startpunkt
W: Weltwunder
Y: Admiral Yi & Turtle Ships
B: Burgen, die Sie von Admiral Yi geschenkt bekommen
GE: Von den Chinesen geschenkte Einheiten
H: Häfen, die zerstört werden müssen
K: Kanonentürme
F: Japanische Flotte, die sofort zu Beginn einen Angriff auf das koreanische Wunder startet

1: Vorsicht: Die Japaner greifen direkt vom Seeweg (F) aus das koreanische Wunder an. Das Verhindern der Zerstörung des Wunders ist ein optionales Ziel. Sie können das Szenario also auch erfolgreich abschließen, wenn Sie dieses Ziel nicht erfüllen können.
2: Admiral Yi und seine Turtle-Ships finden Sie an dieser Stelle (Y). Hier erlernen Sie auch die Technologien, um eigene Turtle-Ships bauen zu können. Admiral Yi schenkt Ihnen die Burgen (B).
3: Die Chinesen schenken Ihnen 20 Einheiten. Sie müssen die Einheiten jedoch selber mit einem Ihrer Transportschiffe abholen.
4: Alle japanischen Häfen (H) müssen zerstört werden. Vorsicht vor den Kanonentürmen, denn diese können sehr schnell Ihre Schiffe versenken. Dort, wo es möglich ist, sollten Sie also außerhalb ihrer Schuss-Reichweite bleiben.

Battles - Szenario 8: KYOTO

Ziel: Befreien Sie Lord Nobunaga aus seiner Gefangenschaft in Kyoto.

Weitere Ziele:
Zerstören Sie alle 3 Burgen in Kyoto, um damit den Mord von Lord Nobunaga zu rächen.
Errichten Sie eine Basis, von der aus Sie Kyoto angreifen können.

S: Startpunkt
N: Lord Nobunaga
FT: Feuertriremen
TS: Transportschiffe von Lord Nobunagas Armee
GE: Hier laden die Transportschiffe die geschenkten Einheiten aus.
V: Verbündete Belagerungskanoniers, die sich Ihnen anschließen.
D: Dorfzentrum: Fallen Sie hier ein und ein Teil Osakas gehört Ihnen.
B: Kyoto's Burgen
1: Es ist unmöglich, Lord Nobunaga mit vier geschwächten Rittern gegen die Übermacht Kyotos zu verteidigen. Er stirbt auf jeden Fall.
2: Nobunagas Leute schenken Ihnen Einheiten, die sich in den gelben Transportschiffen befinden und Ihnen gebracht werden (GE). Starten Sie den Angriff auf die Stadtmauer Osakas, um weitere Verstärkung dafür zu erhalten. Sammeln Sie dann die Verbündeten (V) in der Stadt ein.
3: Schlagen Sie sich zum Dorfzentrum (D) durch und fallen Sie dort ein, damit das Dorfzentrum und einige weitere Gebäude in Ihren Besitz übergehen.
4: Entwickeln Sie ein Dorf und bauen Sie hier einen Hafen. Mit Transportschiffen und Kriegsschiffen zu deren Schutz setzen Sie nach Kyoto über.
5: An dieser Stelln müssen Sie die Truppen landen lassen und die drei Burgen zerstören. Zur Unterstützung der Truppen können Sie mittels Kriegsschiffen von der Seeseite aus angreifen.



Montezuma – Szenario 1: Reign of blood

Missionsziel: Besetzen Sie die vier Klöster, die zu Ehren Quetzalcoatls erbaut wurden.

Weiteres Ziel:
Platzieren Sie ein Relikt in jedem der vier Klöster.



S: Startpunkt
K: Kloster mit Relikt davor
1: Zäunen Sie Ihr Dorf ein, um es vor Jaguaren zu schützen.
2: Gehen Sie zum Kloster. Es geht in Ihren Besitz über.

Erschaffen Sie anschließend einen Mönch, der das Relikt einsammelt und ins Kloster bringt.
3: Verfahren Sie an Punkt 3 wie beim Kloster zuvor. Haben Sie genug Goldreserven, können Sie auch hier einen Mönch erstellen, um das zweite Relikt einzusammeln und ins Kloster zu bringen. Fehlen Ihnen Goldreserven, ist es aber auch möglich, den ersten Mönch, nachdem er seine Aufgabe in Kloster 1 erfüllt hat, zu Kloster 2, 3 und 4 abzukommandieren, um dort die restlichen Relikte „unterzubringen".
4: Gehen Sie wie in Punkt 3 beschrieben vor.
5: Errichten Sie an dieser Stelle Ihren Hafen. Dafür müssen Sie natürlich einen Dorfbewohner zur Stelle bringen. Entweder lassen Sie den Dorfbewohner von Anfang an mit auf die Reise gehen oder aber Sie erteilen ihm erst jetzt den Befehl, nachzukommen. Letzteres ist der sicherere Weg, wenn Sie ihm eine schützende Eskorte aus mindestens vier Soldaten mit auf den Weg geben.
6: Bauen Sie ein Transportschiff im Hafen und setzen Sie von hier aus mit dem Transporter auf die andere Seite über. Achtung: Auf der anderen Seite wimmelt es nur so von Jaguaren. Schützen Sie auf jeden Fall Ihren Mönch und verfahren Sie dann wie in Punkt 3 beschrieben.

Montezuma – Szenario 2: The triple alliance

Missionsziel: Überbringen Sie die Kunde des Krieges den Dorfzentren von Texcoco und Tlacopan.

Weitere Ziele:
- Bringen Sie zehn Elite-Jaguarkämpfer zum Kloster von Tlaloc, dem Regengott.
- Bekämpfen Sie die Tlaxcalans, indem Sie ihre vier Dorfzentren zerstören.
- Bekämpfen Sie Ihre ehemaligen Verbündeten, Tlacopan und Texcoco.



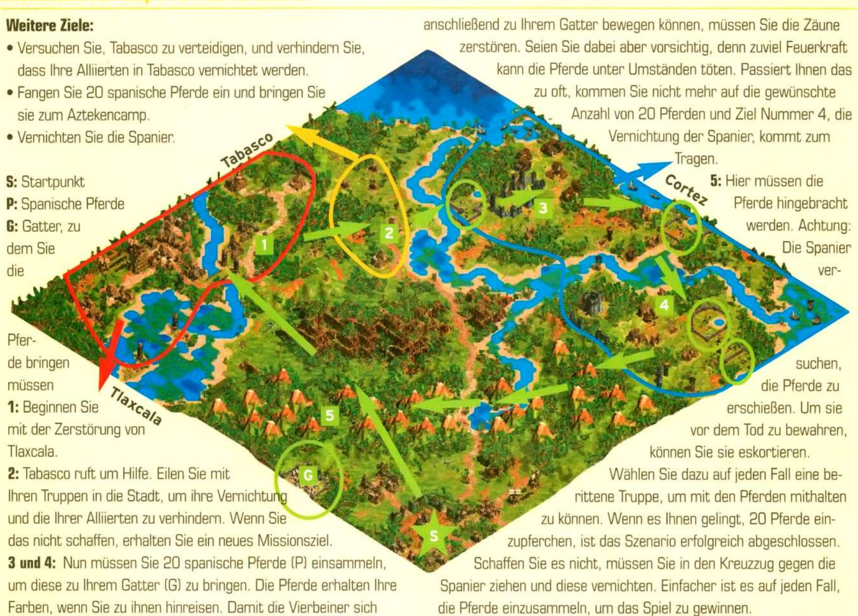
S: Startpunkt
K: Kloster von Tlaloc, dem Regengott
D: Dorfzentren der Texcoco, Tlaxcalans und Tlacopans
T: Transportschiff mit vier Dorfbewohnern
R: Relikte. Einsammeln und ins Kloster bringen erhöht Ihre Goldvorräte.
1: Gehen Sie zum Dorfzentrum von Tlacopan, um so die Nachricht vom Krieg zu übermitteln.
2: Statten Sie dem Kloster einen Besuch ab, um das optionale Ziel, die zehn Elite-Jaguarkämpfer zum Tlaloc-Kloster zu bringen, zu erhalten. Sie sollten auf jeden Fall versuchen, dieses Ziel zu erfüllen, da ansonsten die Vernichtung der vier Dorfzentren wesentlich schwerer fällt.
3: Im Dorfzentrum von Texcoco erhalten Sie vier Dorfbewohner in einem Transportschiff (T) geschenkt.
4: Errichten Sie an dieser Stelle mit den vier gestifteten Dorfbewohnern ein Dorfzentrum. Entwickeln Sie Ihr Dorf weiter, um anschließend die benötigten zehn Elite-Jaguarkämpfer zu erschaffen. Die Jaguarkämpfer müssen anschließend zum Kloster (5) geschickt werden.
5: Die Elite-Jaguarkämpfer erhalten an dieser Stelle 450 Lebenspunkte (statt des üblichen Maximalwertes von 50) und sind damit eine Hilfe bei der Erfüllung der weiteren Missionsziele.
6: Zerstören Sie die vier Dorfzentren (D).
7 und 8: Tlacopan und Texcoco vernichten.

Montezuma – Szenario 3: Quetzalcoatl

Missionsziel: Bekämpfen Sie die Tlaxcalans.

Weitere Ziele:

- Versuchen Sie, Tabasco zu verteidigen, und verhindern Sie, dass Ihre Alliierten in Tabasco vernichtet werden.
- Fangen Sie 20 spanische Pferde ein und bringen Sie sie zum Aztekencamp.
- Vernichten Sie die Spanier.



S: Startpunkt

P: Spanische Pferde

G: Gatter, zu dem Sie die Pferde bringen müssen

1: Beginnen Sie mit der Zerstörung von Tlaxcala.

2: Tabasco ruft um Hilfe. Eilen Sie mit Ihren Truppen in die Stadt, um ihre Vernichtung und die Ihrer Alliierten zu verhindern. Wenn Sie das nicht schaffen, erhalten Sie ein neues Missionsziel.

3 und 4: Nun müssen Sie 20 spanische Pferde (P) einsammeln, um diese zu Ihrem Gatter (G) zu bringen. Die Pferde erhalten Ihre Farben, wenn Sie zu ihnen hinreisen. Damit die Vierbeiner sich anschließend zu Ihrem Gatter bewegen können, müssen Sie die Zäune zerstören. Seien Sie dabei aber vorsichtig, denn zuviel Feuerkraft kann die Pferde unter Umständen töten. Passiert Ihnen das zu oft, kommen Sie nicht mehr auf die gewünschte Anzahl von 20 Pferden und Ziel Nummer 4, die Vernichtung der Spanier, kommt zum Tragen.

5: Hier müssen die Pferde hingebracht werden. Achtung: Die Spanier versuchen, die Pferde zu erschießen. Um sie vor dem Tod zu bewahren, können Sie sie eskortieren. Wählen Sie dazu auf jeden Fall eine berittene Truppe, um mit den Pferden mithalten zu können. Wenn es Ihnen gelingt, 20 Pferde einzupferchen, ist das Szenario erfolgreich abgeschlossen. Schaffen Sie es nicht, müssen Sie in den Kreuzzug gegen die Spanier ziehen und diese vernichten. Einfacher ist es auf jeden Fall, die Pferde einzusammeln, um das Spiel zu gewinnen.

Montezuma – Szenario 4: La Noche Triste

Missionsziel: Zerstören Sie das Wunder, um die spanische Einflussnahme auf Tenochtitlan zu beenden.

Weitere Ziele:

- Befreien Sie die aztekischen Krieger, die von den Tlaxcalern gefangen gehalten werden.
- Fahren Sie über den See, um Ressourcen zu sammeln.

S: Startpunkt

V: Verbündete Einheiten, Schiffe oder Gebäude, die einen neutralen Status besitzen, bis Sie sie aufsuchen (1). Erst dann treten diese Ihrer Armee bei.

J: Jaguarkäfig

M: Missionar von Tlaxcala. Um sich vor dem Missionar zu schützen, öffnen Sie den Jaguarkäfig, denn dann verspeisen die Kätzchen den Geistlichen (3).

A: Armeen von Tlaxcala warten an diesen Stellen auf Sie, um den Kampf aufzunehmen.

GS: Die gefangenen Krieger. Reiten Sie zu ihnen und zerstören Sie den Zaun, damit die Krieger zu Ihnen überlaufen (4).

T: Transportschiffe (2 & 5) können ebenfalls in Ihre Armee aufgenommen werden. Um an die Schiffe zu gelangen, sollten Sie einen großen Bogen um die tlaxcalischen Truppen machen.

W: Das spanische Weltwunder (8) von Cortez. Zerstören Sie das Wunder, indem Sie die üblichen Belagerungswaffen einsetzen.

G: Goldvorräte auf einer einsamen Insel. Achtung: Auf der Insel wimmelt es von Jaguaren. Sie müssen nicht unbedingt Ihre Männer auf die oftmals todbringende Jagd schicken, sondern können viele Tiere bereits vom Seeweg aus töten.

K: Kloster. Bilden Sie hier Mönche aus, um feindliche Dorfbewohner zu bekehren. Diese können kann Ihr Dorf bauen. Erstellen Sie eine Mauer auf der Küstenseite, um das Dorf zu schützen.

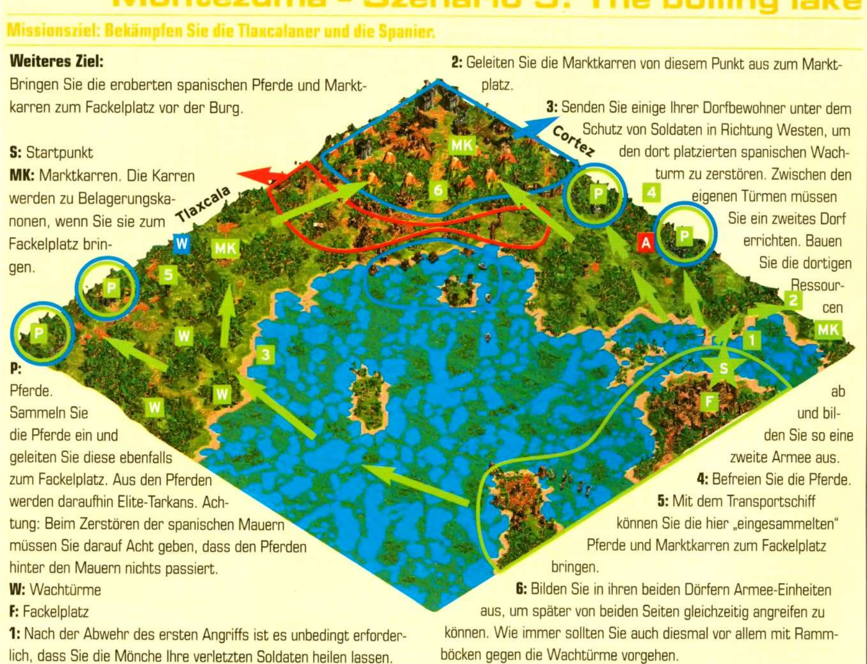


Montezuma – Szenario 5: The boiling lake

Missionsziel: Bekämpfen Sie die Tlaxcalaner und die Spanier.

Weiteres Ziel:
Bringen Sie die eroberten spanischen Pferde und Marktkarren zum Fackelplatz vor der Burg.

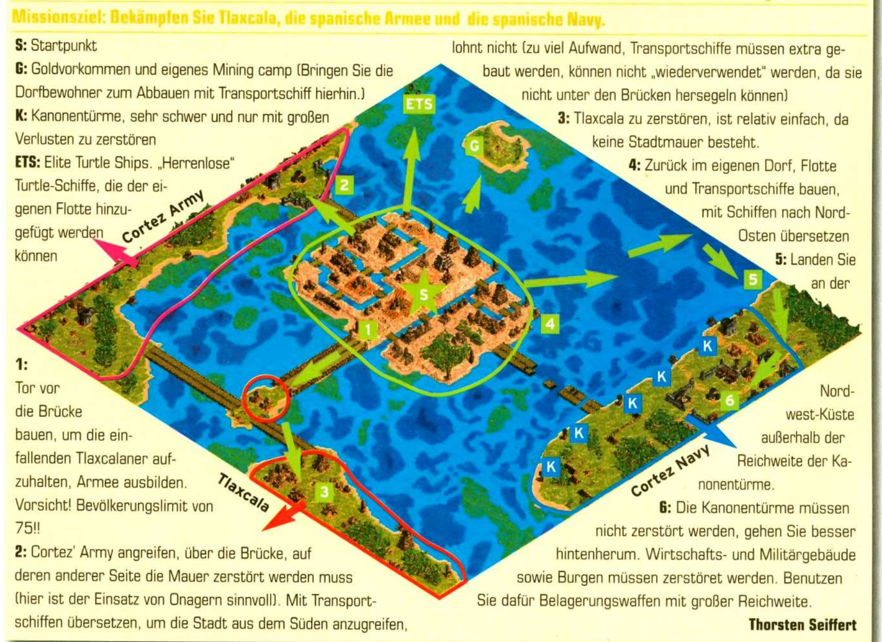
S: Startpunkt
MK: Marktkarren. Die Karren werden zu Belagerungskanonen, wenn Sie sie zum Fackelplatz bringen.
P: Pferde. Sammeln Sie die Pferde ein und geleiten Sie diese ebenfalls zum Fackelplatz. Aus den Pferden werden daraufhin Elite-Tarkans. Achtung: Beim Zerstören der spanischen Mauern müssen Sie darauf Acht geben, dass den Pferden hinter den Mauern nichts passiert.
W: Wachtürme
F: Fackelplatz
1: Nach der Abwehr des ersten Angriffs ist es unbedingt erforderlich, dass Sie die Mönche Ihre verletzten Soldaten heilen lassen.
2: Geleiten Sie die Marktkarren von diesem Punkt aus zum Marktplatz.
3: Senden Sie einige Ihrer Dorfbewohner unter dem Schutz von Soldaten in Richtung Westen, um den dort platzierten spanischen Wachturm zu zerstören. Zwischen den eigenen Türmen müssen Sie ein zweites Dorf errichten. Bauen Sie die dortigen Ressourcen ab und bilden Sie so eine zweite Armee aus.
4: Befreien Sie die Pferde.
5: Mit dem Transportschiff können Sie die hier „eingesammelten" Pferde und Marktkarren zum Fackelplatz bringen.
6: Bilden Sie in ihren beiden Dörfern Armee-Einheiten aus, um später von beiden Seiten gleichzeitig angreifen zu können. Wie immer sollten Sie auch diesmal vor allem mit Rammböcken gegen die Wachtürme vorgehen.



Montezuma – Szenario 6: Broken spears

Missionsziel: Bekämpfen Sie Tlaxcala, die spanische Armee und die spanische Navy.

S: Startpunkt
G: Goldvorkommen und eigenes Mining camp (Bringen Sie die Dorfbewohner zum Abbauen mit Transportschiff hierhin.)
K: Kanonentürme, sehr schwer und nur mit großen Verlusten zu zerstören
ETS: Elite Turtle Ships. „Herrenlose" Turtle-Schiffe, die der eigenen Flotte hinzugefügt werden können
1: Tor vor die Brücke bauen, um die einfallenden Tlaxcalaner aufzuhalten, Armee ausbilden. Vorsicht! Bevölkerungslimit von 75!!
2: Cortez' Army angreifen, über die Brücke, auf deren anderer Seite die Mauer zerstört werden muss (hier ist der Einsatz von Onagern sinnvoll). Mit Transportschiffen übersetzen, um die Stadt aus dem Süden anzugreifen, lohnt nicht (zu viel Aufwand, Transportschiffe müssen extra gebaut werden, können nicht „wiederverwendet" werden, da sie nicht unter den Brücken hersegeln können)
3: Tlaxcala zu zerstören, ist relativ einfach, da keine Stadtmauer besteht.
4: Zurück im eigenen Dorf, Flotte und Transportschiffe bauen, mit Schiffen nach Nord-Osten übersetzen
5: Landen Sie an der Nordwest-Küste außerhalb der Reichweite der Kanonentürme.
6: Die Kanonentürme müssen nicht zerstört werden, gehen Sie besser hintenherum. Wirtschafts- und Militärgebäude sowie Burgen müssen zerstöret werden. Benutzen Sie dafür Belagerungswaffen mit großer Reichweite.



Thorsten Seiffert

Komplettlösung

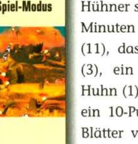
Moorhuhn 2

Taktik und Tastenfunktionen

Um Wegzeit zu sparen, solltenSie schon im Hauptmenü die Richtung wissen, in derSie loslegen möchten, und das Fadenkreuz entsprechend platzieren. Benutzen Sie auf jeden Fall die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um sich schneller zur Seite zu bewegen. Pausieren können Sie mit „F10". Wenn Sie „F10" etwa zwei Sekunden vor Schluss und nach etwa vier Sekunden erneut drücken, läuft die Zeit ins Minus. Da das Spiel dann nach kurzer Zeit aber abstürzt, verlassen Sie es besser rechtzeitig mit „Esc".

Übrigens: Mit der Boss-Taste „B" schützen Sie Ihren Bildschirm vor neugierigen Blicken.

Geheimer Spiel-Modus



Für einen Bildschirm voller Hühner schießen Sie vor 0:59 Minuten auf: das Wohnhaus (11), das Huhn im Hochsitz (3), ein kleines 25-Punkte-Huhn (1), zwei 5-Punkte- oder ein 10-Punkte-Huhn (1), drei Blätter vom Baum (13) und danach die Rose (18). Ein Eintrag in die Highscore-Liste ist aber nicht möglich.

Geheime Objekte und Kombinationen

(1) Fliegende Moorhühner

Wie schon im ersten Teil gibt es drei Arten fliegender Moorhühner. Die kleinen im Hintergrund sind 25 Punkte wert, die etwas größeren 10 Punkte und die großen nur noch 5 Punkte.



(2) Mutter-Huhn

Sobald Sie ein wildes Gackern aus den Lautsprechern hören, zeigt sich irgendwo im Spiel ein Mutter-Huhn. Der Abschuss bringt 25 Punkte.

(3) Huhn im Hochsitz

Im Hochsitz (15) versteckt sich ein Moorhuhn. Schießen Sie es ab, kassieren Sie dafür 25 Punkte.

(4) Huhn am Baumstumpf



Dieses Huhn erscheint nur, wenn Sie vorher die Bäume (19) gekürzt haben. Wenn Sie danach den Baumstumpf beobachten, wird sich das Huhn früher oder später zeigen. Ein Treffer bringt 20 Punkte.

(5) Huhn hinter dem Baum



Für dieses Huhn müssen Sie von einen Baum (19) zehn Blätter abschießen. Danach ballern Sie fünfmal auf die Spinne (8) und zerstören die Kiste (13). Jetzt zeigt sich das Huhn hinter dem Baum und Sie können dafür 250 Punkte und neue Ballons kassieren.

(6) Hühner mit Krücken

Diese Zeitgenossen fallen von den gekürzten Bäumen (19) und können scheinbar nicht abgeschossen werden.

(7) Der Frosch



Er ist klein, grün, quakt dauernd und bringt fünf Punkte. Wenn Sie vorher die Bäume kürzen (19), bringt der Frosch sogar 150 Punkte und eine Menge aufsteigender Ballons (16). Die Zeit muss jedoch noch mindestens 1:20 Minuten betragen, benutzen Siealso den Zeitbonus (9). Fünf Sekunden Bonuszeit bringt der Frosch, wenn Sie ihn und vier Steine abschießen. Den 4. Stein dürfen Sie aber erst ab einer Zeit von 0:59 treffen.

(8) Die Spinne



Nach ein paar Sekunden Spielzeit seilt sich eine kleine Spinne vom mittleren Baum ab. Treffen Sie sie, bekommen Sie dafür 50 Punkte. Drei Treffer bringen weitere 100 Punkte sowie mehrere Luftballons (16). Schießen Sie die Spinne vor dem Ballon-Bonus mit der Spezialmunition ab (12), bekommen Sie nur einmalig 100 Punkte und sie zieht sich auf den Ast zurück. Schießen Sie sie nach den Ballons ab, bringt der Netzschwinger schon 200 Punkte. Ballern Sie aber 25 mal mit der normalen Munition auf das Insekt, bekommen Sie auch weitere 200 Punkte, eine neue Ladung Luftballons und dürfen sich „Spider-Hero" (150 Punkte) nennen. Wenn Sie erst jetzt mit der Spezialmunition auf den Krabbler schießen, bekommen Sie 400 Punkte.

(9) Rechter Kirchturm



Wer oben auf den Kirchturm schießt, hört nicht nur die Glocken läuten, sondern wird auch mit einem Abzug (-25 Punkte) bestraft. Allerdings bringt die Aktion auch einen Zeitbonus von 10 Sekunden. Sollten Sie gleich zu Anfang auf den Turm feuern, werden Ihnen also keine Punkte abgezogen und Sie heimsen die Zeitgutschrift trotzdem ein.

(10) Linker Kirchturm

Auch hier läuten die Glocken bei einem Treffer. Allerdings bringt Ihnen das nur 15 Punkte.

(11) Wohnhaus ganz links

Der erste Treffer bei diesem Haus bringt Ihnen 25 Punkte. Sollten Sie vorher den rechten Kirchturm (9) abgeschossen und den linken (10) noch nicht abgeschossen haben, bekommen Sie für die nächsten fünf Treffer je einen Luftballon (16) und insgesamt noch einmal 50 Punkte.

(12) Steine und Spezialmunition



Für die im Vordergrund herumliegenden goldenen Steine bekommen Sie jeweils zwei Punkte. Schießen Sie jedoch alle acht ab, steigen Luftballons (16) auf und Sie verwenden ab sofort Spezialmunition. Manchmal ist es allerdings unmöglich, alle Steine zu finden, da sie von Grasbüscheln oder Ähnlichem verdeckt werden.



Auf der Cover-CD

Alles rund um Moorhuhn 2

Vom Trainer bis zum Blutpatch finden Sie auf der CD alles zu *Moorhuhn 2*.

Moorhuhn2_Tools.exe

Video-Beitrag

Sehen Sie *Moorhuhn 2* in Aktion!

Moorhuhn2.mpg



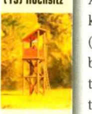
(13) Kiste beim Busch

Am rechten Bildrand liegt oberhalb eines Strauchs eine kleine, braune Kiste versteckt. Wer sie findet, bekommt 50 Punkte.

(14) Ruderboot

Vor dem Dorf kreisen an einem Tümpel Fliegen um ein altes Ruderboot. Mit der Spezialmunition (12) können Sie es mit drei Treffern versenken und bekommen dafür 50 Punkte.

(15) Hochsitz



Auf dem Hochstand am linken Bildrand sitzt ein Huhn (3), das Ihnen 25 Punkte bringt. Mit der Spezialmunition können Sie auch die Leiter abschießen (25 Punkte) und mit drei weiteren Schüssen den Stand komplett zerlegen (nochmal 25 Punkte).

(16) Luftballons



Luftballons steigen auf, wenn Sie ein besonderes Ereignis ausgelöst haben (beispielsweise dreimal die Spinne abschießen). Es gibt fünf verschiedene Ballon-Arten: rote (1 Punkt), braune (2 Punkte), grüne (3 Punkte), blaue (4 Punkte) und rote Ballons, in denen eine „2“ steht (100 Punkte). Wer insgesamt 25 Ballons erwischt, ist „Ballon-Hero“ und bekommt noch einmal 100 Punkte extra. Außerdem erscheinen dann mehrere Mutter-Hühner (2).

(17) Vogelscheuche



Die altbekannte Vogelscheuche können Sie diesmal gründlich zerlegen. 50 Punkte bringt der Hut, 30 Punkte der Kopf. Schießen Sie jedoch direkt auf den Kopf, bekommen Sie 130 Punkte (wird nicht angezeigt, ist aberam Punktestand zu sehen). Für die restlichen Körperteile werden Sie mit 75 Punkten und einer großen Schar Moorhühner (1) belohnt. Doch die Vogelscheuche birgt noch ein weiteres Geheimnis: Schießen Sie ihr die Körperteile in einer bestimmten Reihenfolge ab (linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein, Körper, Kopf), kommt statt der Hühner eine Ladung Ballons (16).

(18) Rose



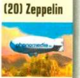
An dem Baumstamm neben dem Frosch (7) wächst eine kleine, rote Rose. Die bringt Ihnen zehn Punkte. Besonderheiten offenbart das Pflänzchen, wenn Sie das es innerhalb der ersten fünf Sekunden (drei Sekunden Zeitbonus) oder der letzten fünf Sekunden (50 Punkte) pflücken.

(19) Bäume und Blätter



Links und rechts stehen zwei kahle Bäume. Wenn Sie auf den Stamm ballern, fallen Blätter vom Baum (1 Punkt). Erwischen Sie zehn Stück, können Sie auch dem Baum in der Mitte Blätter entlocken und sogar das Huhn dahinter erwischen (5). Sollten Sie den Bäumen am Rand jeweils die beiden Äste wegschießen, wird Ihr Magazin von acht Schuss auf zehn Schuss erweitert. Außerdem können Sie nun die Bäume mit je zehn Treffern zwischen die Astenden weiter kürzen, bis das Huhn mit Krücke (6) herunterfällt. Nun taucht auch das Huhn am Baumstumpf (4) auf. Wenn Sie es nach der Holzfäller-Aktion schaffen sollten, den Frosch (7) zu erschießen, bevor die Zeit unter 1:20 Minuten gefallen ist, bekommen Sie für den grünen Hüpfer 150 Punkte und noch ein paar Ballons (16).

(20) Zeppelin



Wer die Zeppeline vom Himmel fegt, bezahlt mit jeweils 35 Punkten Abzug für seine Unverfrorenheit. Wenn Ihnen danach sowieso alles egal ist, können Sie mit zwei Abschüssen auch zum „Zeppelin-Killer“ werden. Kommt danach noch ein Zeppelin, trägt er den Phenomedia-Schriftzug.

(21) Doppeldecker



Auch die Doppeldecker geben Punktabzug (-25 Punkte). Allerdings müssen Sie schon mehrmals treffen und die Piloten machen vorher noch kleine Kunststücke.

(22) Mehrfachtreffer

Besonders gute Schützen werden zusätzlich belohnt: Drei schnelle Treffer hintereinander geben den „Triple Hit“(5 Punkte), vier ein „Unbelievable“ (10 Punkte), fünf den „Moorhuhn-Master“ (15 Punkte) und mehr als fünf ein „I!m not worthy“ (20 Punkte).

Joachim Hesse



Allgemeine Spieletipps

Cultures

Auf vier Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie die vielfältigen Bedürfnisse ihres Wikingervolkes befriedigen können. Schon bald haben Sie eine blühende Siedlung.

Nahrungsmittel- und Rohstoffbeschaffung

Welche Nahrung lässt sich am schnellsten beschaffen?

Kundschaften Sie die Gegend aus und richten Sie sich nach den vorhandenen Nahrungsmitteln. Am besten eignen sich zunächst Fischer- und Jägerzelte sowie Obstfarmen. Diese Lebensmittel müssen nicht weiterverarbeitet werden, sondern können gleich verzehrt werden. Das spart eine Menge Zeit! Anders sieht es da bei Weizen aus. Er muss erst in der Mühle gemahlen und in der Bäckerei zu Broten verarbeitet werden. Kümmern Sie sich darum erst später, wenn die Fleisch- bzw. Fischproduktion zuverlässig läuft.

Wieso wächst um den Bauernhof herum kein Weizen?

Farmer können nur auf fruchtbarem Boden Weizen aussäen. Halten Sie Ausschau nach Wiesen, die in einem satten Grün leuchten. Auch das Flussufer bietet einen guten Nährboden für das Korn. Platzieren Sie aber nur einen Bauernhof an diesen Stellen, wenn es dort auch genügend fruchtbaren Boden um das Gebäude herum gibt. Wenn er gänzlich von Sand oder von karger Steppe umgeben ist, ist alle Mühe vergebens.

Sollte ich nicht zuerst ein paar Wohnungen bauen?

Nein. Kümmern Sie sich zuerst um die Nahrung. Im Schiff befinden sich zwar immer einige Vorräte, doch die sind schnell aufgebraucht. Außerdem kommt die Nahrungsmittelproduktion nur langsam in Gang. Denken Sie daran, dass die Wikinger zwar den Hungertod, aber nicht an Wohnungsmangel sterben können.

Ich habe viele Baustellen, doch kaum fertige Gebäude!

Bevor Sie sich daran machen, Unterkünfte für die Wikinger zu errichten, müssen Sie für genügend Baumaterialien sorgen. Holz ist der Grundbaustoff für fast alle Gebäude, außerdem benötigen Sie es für viele Gegenstände (Werkzeuge, Möbel, Speere, Bogen etc.). Für den Anfang reicht ein Holzfällerzelt aber vollkommen aus.

Wohnungen

Wieso sind Mehrfamilienhäuser besser?

Wenn Sie die Nahrungsmittelproduktion und die Rohstoffförderung in Gang gesetzt haben, können Sie sich den Wohnungen widmen. Idealerweise errichten Sie Zwei- oder Dreifamilienhäuser. Familien, die im selben Haus leben, helfen sich untereinander mit Lebensmitteln oder Gegenständen aus. Es reicht sogar, wenn nur eine Frau in einem Mehrfamilienhaus lebt. Egal, ob verheiratet oder nicht: Sie versorgt alle Bewohner des Hauses.

Kind und Kegel – Die Familie

Wo bekomme ich neue Arbeiter her?

An neue Arbeiter gelangen Sie, indem Sie für Nachwuchs sorgen. Sobald ein Mann (mit Wohnung) eine Ehefrau gefunden hat, fängt diese an, Nahrungsmittel im Haus zu horten. Erstens, um ihren Mann zu bekochen, und zweitens, um einen Vorrat für den Nachwuchs anzulegen. Sobald sie fünf Einheiten Nahrung gesammelt hat, kann ihr Kinderwunsch (Rechtsklick!) in Erfüllung gehen.

Ich habe kaum noch Nahrungsvorräte – woran liegt das?

Gerade, wenn sich die Nahrungsmittelproduktion noch in den Anfängen befindet, sollten Sie von Kindern absehen. Ein Kind benötigt eine gewisse Zeit, um heranzuwachsen, und verbraucht währenddessen genauso vie-



Der Farmer braucht genügend fruchtbaren Boden um sich herum – am Strand und in der Steppe wächst kein Weizen!



Die Ehefrau versorgt das Zweifamilienhaus mit Geschirr, Möbeln (erholsamerer Schlaf) und Ölfläschchen (Religion).





Sven hat schon drei Meisterbriefe. Er ist Holzfäller, Werkzeugschreiner und Tischler. Dadurch kann er – je nach Bedarf – Holz, Werkzeuge und Möbel erstellen.

le Vorräte wie ein Erwachsener – mit dem Unterschied, dass ein Kind weder arbeitet noch Nahrung beschafft. Wenn Sie zu schnell zu viele Kinder „produzieren", stürzen Sie die Wikinger unter Umständen in eine Hungersnot!

Bonusgegenstände

Holzwerkzeug, Geschirr & Co. – haben diese Gegenstände wirklich eine Bedeutung?

Ja! Mit Holzwerkzeugen sind die Männer in der Lage, wesentlich mehr Produkte herzustellen. Die Produktivität lässt sich mit den besseren Eisenwerkzeugen sogar noch einmal steigern. Wenn die Arbeiter dazu noch Schuhe an den Füßen haben, werden sie durch die vielen Transportarbeiten nicht so schnell müde. Auch Möbel haben ihren Sinn. Sie sorgen dafür, dass der Wikinger sich im Schlaf vollständig erholt. Denken Sie auch an das Geschirr: Damit können die Frauen aus einer Mahlzeit gleich zwei zaubern!

Die Karriereleiter

Wieso kann icheinen Zivilisten nicht zum Bäcker ausbilden?

Um einen bestimmten Beruf auszuüben, muss ein Wikinger ihn erst erlernen. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder er drückt die Schulbank oder er schuftet so lange, bis er genügend Erfahrung gesammelt hat. Dann erhält er den Meisterbrief. Für manche Berufe braucht ein Wikinger sogar mehrere Meisterbriefe, wie zum Beispiel der Bäcker. Er muss zuerst Farmer und dann Müller werden, bevor er Brote backen kann. Aufgepasst: In der Schule können nur die Berufe erlernt werden, die ein anderer Wikinger sich zuvor durch Erfahrung angeeignet hat!

Bonuspunkte

Was kann ich mit Bonuspunkten anstellen?

Wenn ein Wikinger einen Meisterbrief erhält oder genügend Erfahrung in seinem Beruf gesammelt hat, erhält er Bonuspunkte. Diese können Sie auf die vier Grundbedürfnisse aufteilen – je mehr Punkte Sie für ein Bedürfnis vergeben, desto seltener verspürt der Wikinger es. Wenn Sie z. B. freie Punkte auf „Nahrung" verteilen, geht er seltener nach Hause, um zu essen. Viele Punkte auf „Schlaf" lassen den Wikinger unermüdlich arbeiten. Ein redegewandter Wikinger muss nicht so oft die Gesellschaft seiner Landsleute suchen. Je mehr Punkte auf „Religion" verteilt werden, desto seltener muss ein Wikinger beten (nur bei höherrangigen Berufen sinnvoll).

Produktionszentren

So viele Schuhe und Möbel kann ich doch gar nicht gebrauchen!

Was fängt ein Dorf mit 40 Möbeln an? Wozu sind 60 Paar Schuhe gut? Wenn Sie für jedes rohstoffverarbeitende Gebäude einen Wikinger einsetzen, versinken Sie bald in Bergen von überschüssigen Produkten. Lassen Sie es erst gar nicht so weit kommen. „Multitasking" ist hier das Geheimnis. Ein Beispiel: Lernen Sie einen Holzfäller an und lassen Sie ihn nach und nach aufsteigen. Erst zum Werkzeugmacher, dann zum Tischler und danach zum Speermacher. Achten Sie darauf, dass die Gebäude nahe beieinander stehen, und lassen Sie den Wikinger zwischendurch für genügend Holzvorräte sorgen. Sobald er seine Meisterbriefe besitzt, können Sie ihn im Rotationsverfahren arbeiten lassen – je nachdem, was gerade im Dorf gebraucht wird.

Ein effektives Produktionszentrum – was gehört dazu und was muss ich beachten?

Errichten Sie zuallererst ein Wohnhaus. Auf diese Weise muss der Mann nicht so weit laufen, wenn er schlafen oder essen möchte. Um das Wohnhaus herum werden die einzelnen Produktionsstätten errichtet – ebenfalls gut erreichbar, denn nur so kann die Produktion sowie der Transport schnell und reibungslos ablaufen! Nachfolgend lesen Sie, welche Produktionszentren besonders sinnvoll sind und wie viele Wikinger Sie jeweils dafür benötigen:

Produktionszentrum für Nahrung:

Bauernhof, Mühle, Brunnen, Bäckerei, Brauerei
Wikinger nötig: 3
Ein Wikinger kümmert sich um den Weizen und mahlt ihn in der Mühle zu Mehl. Der Bäcker steht rund um die Uhr in der Backstube. Genauso wie der Bierbrauer – er kümmert sich nur um den Gerstensaft.

Produktionszentrum für Gegenstände und Waffen aus Holz:

Holzfällerzelt, Werkzeugschreinerei, Möbelwerkstatt, Speer- und Bogenmacherei
Wikinger nötig: 1-2
Sowohl Möbel als auch Speere und Bogen werden

nur in geringen Zahlen benötigt. Lassen Sie den Wikinger abwechselnd in den Produktionsstätten arbeiten und setzen Sie notfalls einen zweiten für die Holzbeschaffung ein.

Produktionszentrum für Kleidung und Ausrüstung:

Jägerzelt, Schusterei, Lederschneiderei, Schäferhütte, Weberei
Wikinger nötig: 1-2
Sowohl Schäferhütte als auch Weberei müssen nicht ständig besetzt sein. Fertigen Sie nur so viele Waffenröcke und Lederrüstungen an, wie nötig. Die restliche Zeit kann der Wikinger Schuhe herstellen oder auf die Jagd gehen. Setzen Sie eventuell noch einen zweiten Wikinger ein, der sich ausschließlich um die Nahrungsbeschaffung kümmert.

Produktionszentrum für einen „Allround-Wikinger":

Lehmarbeiterzelt, Töpferei, Steinmetzzelt
Wikinger nötig: 1
Dieser Wikinger hat im Grunde kaum Arbeit. Das Geschirr ist schnell angefertigt und Steine werden auch nicht ständig gebraucht. Geben Sie ihm zusätzlich einen anderen Job, den er in der Zwischenzeit ausüben kann.

Produktionszentrum Eisen:

Eisenmine, Eisenschmelze, Werkzeug-, Rüstungs- und Waffenschmiede
Wikinger nötig: 1
Hierfür benötigen Sie nur einen fähigen Wikinger, denn meist werden nur wenig Rüstungen und Waffen benötigt. Er stellt hauptsächlich Eisenwerkzeuge her und sucht dafür nach Eisenerz. Nebenbei können Sie diesen Wikinger auch abwechselnd in einer Goldmine arbeiten lassen.

Kaum eine Produktionsstätte funktioniert richtig, alle Transportwege sind verstopft!

Mit der Zeit wird Ihr Dorf immer größer. Das bedeutet für die Wikinger zwangsläufig längere Transportwege zum Hauptlager. Errichten Sie in Randgebieten zusätzlich Lagerhäuser und teilen Sie ihnen Träger zu. Sie können aber auch Händler beauftragen, Waren hin und her zu schieben.

Überall wachsen Bäume – ich kann nirgendwo Gebäude errichten!

In diesem Fall hilft es nichts, Holzfällerhütten zu errichten und Bäume zu fällen – sie wachsen immer wieder nach. Wenn Sie Platz für neue Gebäude schaffen möchten, müssen Sie einem Kundschafter den Befehl geben, den Wald zu roden.

Straßen

Wozu brauche ich Straßen?

Beobachten Sie Ihre Wikinger. Benutzen sie oft dieselben Wege? Dann lohnt es sich, eine Straße zu bauen. Auf ihr kommen sie wesentlich schneller voran. Gerade die Strecken zum Vorratszelt oder Hauptlager werden oft abgelaufen, um Rohstoffe oder Nahrungsmittel zu transportieren. Denken Sie daran, dass Sie für jeden Straßenabschnitt einen Stein benötigen. Wenn Sie ein Szenario oder eine Kampagne spielen, in der es kaum Steine gibt, sollten Sie sich diese lieber für wichtige Gebäude aufheben.


Der Bäcker kommt dank Straße schnell und bequem an Wasser und Weizen.



Der Bauernhof baut Weizen für Brauerei und Mühle an. Die Mühle liefert Mehl für die Bäckerei und der Brunnen versorgt Brauerei und Bäckerei mit Wasser.

Handel

Was hat es mit den Wegweisern auf sich?

Wegweiser helfen den Wikingern, sich zu orientieren. Manchmal entfernen sich die Wikinger so weit, dass sie nicht mehr zurückfinden – und sie zurück ins Dorf zu dirigieren, ist oft umständlich. Wegweiser helfen aber auch bei der Nahrungs- bzw. Rohstoffsuche! Wenn Sie auf einen Wegweiser klicken, werden alle Lebensmittel und Materialien im näheren Umkreis angezeigt. Bei der Nahrungs- und Rohstoffsuche orientieren sich die Wikinger daran. Wenn Sie Handel mit anderen Völkern betreiben, helfen die Wegweiser dem Händler, den Weg dorthin zu finden. Er „hangelt" sich von Markierung zu Markierung, bis er am anderen Lagerhaus ankommt.

Religion

Wieso essen meine Wikinger nicht die Pilze, die ich sammle?

Pilze dienen nicht als Nahrungsmittel. Im Tempel wird aus den Pilzen ein besonderes Öl hergestellt, das der Druide dann in den Metallschalen vor den Wohnhäusern entzündet. Nur an diesem sogenannten „Heiligen Feuer" kann ein Wikinger zu seinen Göttern beten und so sein Re-





Hungrige Wikinger auf der Suche nach Essbarem gelangen mithilfe des Wegweisers schneller an Nahrungsmittel.



Rüsten Sie Soldaten mit Bier aus. Auf langen Märschen knurrt ihnen dadurch nicht so schnell der Magen.

ligionsbedürfnis befriedigen. Sinnvoll ist die Herstellung des Öls erst, wenn Ihre Wikinger höherrangige Berufe bekleiden und ein Bedürfnis nach Religion haben.

Krieg

Was muss ich tun, um aus einem Zivilisten einen Soldaten zu machen?

Bevor Sie in der Kaserne Wikinger rekrutieren können, müssen Sie zuerst Bogen, Schwerter, Waffenröcke etc. anfertigen und in die Kaserne schaffen (Träger einsetzen!). Erforschen Sie frühzeitig die entsprechenden Technologien, da viele verschiedene Produktionsstätten und Materialien benötigt werden. Sobald Sie genügend Ausrüstungsgegenstände eingelagert haben, können Sie Wikinger damit ausrüsten – fertig ist der Soldat!

Soldaten befördern? Was bringt das?

Es gibt maximal zwei Beförderungsstufen. Je höher der Rang, desto stärker sind Ihre Rekruten. Aber alles hat seinen Preis. Pro Mann und Beförderung benötigen Sie eine Einheit Gold. Je weiter Sie kommen, desto stärker werden Ihre Gegner. Deshalb sollten Sie Soldaten grundsätzlich bis zur höchsten Stufe befördern. Sonst haben sie im Kampf keine Chance.

Wieso sterben meine Soldaten vor Hunger?

Soldaten versorgen sich im Gegensatz zu den anderen Dorfbewohnern nicht von selbst mit Nahrung. Sie müssen ihnen den Befehl geben, Obst zu pflücken oder sich aus einem Vorratshaus zu bedienen. Aber keine Bange: Bevor ein Soldat an Unterernährung stirbt, meldet er sich einige Male bei Ihnen.

Was hat es mit dem Bier auf sich?

Wenn Sie Soldaten Bier mit auf den Weg geben, können sie sich einige Zeit davon ernähren. Dies ist sinnvoll, wenn Sie nicht wissen, wie weit die Soldaten marschieren müssen oder ob sie auf dem Weg auch genügend Nahrung finden.

Wie verteidige ich mein Dorf am besten?

Beobachten Sie, von welcher Seite Gegner einfallen, und errichten Sie dort einen Verteidigungsturm. Je nach Häufigkeit bzw. Stärke der Angriffe lohnen sich auch mehrere Türme (so aufstellen, dass sie gegenseitig in Reichweite sind!). Wenn Sie diese mit mindestens zwei Bogenschützen besetzen, schafft es kaum ein Feind, in Ihr Dorf einzudringen. Wenn ein Gebäude bei einem Angriff beschädigt wird, sollten Sie ein paar Bauarbeiter hinschicken. Diese reparieren es dann wieder.

Wann setze ich Bogenschützen ein?

Bogenschützen tragen neben Pfeil und Bogen nur einen leichten Waffenrock. Da dieser nur schwachen Schutz bietet, sollten Sie Nahkämpfe vermeiden. Setzen Sie Bogenschützen vor allem auf Verteidigungstürmen ein. Da die Pfeile eine große Reichweite haben, erledigen sie feindliche Krieger schon im Vorfeld. Bogenschützen eignen sich aber auch als Vorhut (in Gruppen angreifen) im Kampf gegen ein feindliches Dorf.

Worin sind Schwertkämpfer gut?

Schwertkämpfer sind durch die schwere Eisenrüstung wesentlich besser gepanzert als Bogenschützen. Die ausdauernden Einzelkämpfer beweisen im Nahkampf Ihre Stärke.

Wie greife ich ein feindliches Dorf am besten an?

Legen Sie zuerst die Verteidigungstürme in Schutt und Asche. Achten Sie auf gegnerische Zivilisten: Sie versuchen, den eigenen Soldaten zu Hilfe zu kommen, indem sie in die Türme laufen. Postieren Sie Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen Sie, so viele Zivilisten wie möglich zu erledigen. Wenn der Gegner anfängt, die Türme wieder aufzubauen, können Sie diese mit einem Schlag oder einem Schuss gleich wieder zerstören.

Wie besiege ich feindliche Soldaten am einfachsten?

Schicken Sie die Bogenschützen vor, damit sie die gegnerischen Soldaten ins Kreuzfeuer nehmen. Wenn diese dann bereits angeschlagen sind, haben Ihre Schwertkämpfer leichtes Spiel. Manchmal etwas umständlich, dennoch eine raffinierte Taktik: Locken Sie feindliche Wikinger in die Nähe Ihrer Verteidigungstürme. Damit rennen sie in ihr eigenes Verderben.

Silke Menne

Dank an die Firma Funatics für die freundliche Unterstützung!

Allgemeine Spieletipps

Heavy Metal F.A.K.K.²

Lara hat Konkurrenz bekommen. Welche von den beiden Schönheiten das hübschere Outfit besitzt, müssen Sie schon selber entscheiden. Wir sagen Ihnen, wie Sie sich durch das Spiel kämpfen.

Der Kampf

Sind die Schwert-Kombos wichtig?

Die Schwert-Kombos sind gerade zu Beginn des Spiels äußerst nützlich. Sie verursachen mehr Schaden als normale Schwertattacken. Außerdem können so ganze Horden kleinerer Gegner in kürzester Zeit beseitigt werden. Drehen Sie Julie während einer Kombo um die eigene Achse, um auf einen Schlag alle Gegner zu treffen. Üben Sie Kombos zu Beginn des Spiels, damit Sie diese auch im hektischen Kampf beherrschen.

Wie nutze ich die Pflanzen zu meinen Gunsten?

Nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil. Fleisch fressende Pflanzen machen keinen Unterschied zwischen Julies Fleisch und dem eines Gegners. Laufen Sie deshalb während eines Kampfes hinter eine Fleisch fressende Pflanze, so dass sich diese direkt zwischen Ihnen und dem Gegner befindet. Da Ihr Feind dumm ist, läuft er einfach hinein und Sie haben ein Problem weniger. Dieser Trick funktioniert auch mit Schlingpflanzen.

Die Levelbosse

Wie erledige ich den ersten Zwischengegner?

The Vymish Mama: Sammeln Sie den Sprengstoff ein, der sich direkt bei Ihrem Startpunkt befindet. Platzieren Sie jeweils einen an den vier leuchtenden Steinen. Warten Sie vor jeder Sprengung, bis die Mama Ihnen den Rücken zudreht. So werden Sie beim Platzieren des Detonators nicht sofort entdeckt. Nach jeder gelungenen Sprengung werden Sie von einem Schwarm Fliegen angegriffen. Bleiben Sie aber hinter den Kisten stehen, um nicht zusätzlich von den Fangarmen der Mama verletzt zu werden.

Worauf muss ich beim Soul Harvester achten?

Soul Harvester: Der Harvester ist ein äußerst flinker Gegner. Mit Vorliebe teleportiert er sich hinter Mrs. Strain, um ihr in den Rücken zu fallen. Bleiben Sie immer in Bewegung und laufen Sie seitwärts. Laufen Sie nicht rückwärts wie bei den anderen Gegnern, sonst finden Sie sich in den Armen des Harvesters wieder. Gegen Projektil- und Explosivwaffen ist er gänzlich immun. Benutzen Sie deshalb das Schwert, die Axt oder den Flammenwerfer, um diesen Gegner zu erledigen. Plasmawaffen bewirken das Gegenteil und regenerieren die Gesundheit des Harvesters.

Obwohl ich ununterbrochen auf den Shkynerpad schieße, sinkt seine Lebensenergie nicht. Warum?

Shkynerpad: Dieses im Sumpf ansässige Monster hat einen Schutzwall aus Schlangen um sich versammelt. Diese müssen Sie erst aus dem Weg räumen, bevor Sie den eigentlichen Gegner bearbeiten können. Hinter Ihnen umkreisen zwei Riesenschlangen den Ort des Geschehens. Wenn Sie zu lange auf einer Stelle stehen,


Noch ein paar Schritte und der Gegner macht nähere Bekanntschaft mit der Verdauung dieser garstigen Pflanzen.


Den Soul Harvester müssen Sie mit dem Schwert oder der Axt erledigen. Treffer mit Plasma regenerieren seine Energie.

Grundlagen

Hier finden Sie die acht wichtigsten Regeln für Heavy Metal F.A.K.K. 2:

- Absolvieren Sie den Trainingsparcours, um die Grundlagen des Kampfes zu erlernen. Außerdem erhalten Sie im Anschluss daran Ihre ersten beiden Waffen.
- Speichern Sie nach jedem gelungenen Sprung ab. Nichts ist nerviger, als eine schwierige Passage wegen eines kleinen Fehlers wiederholen zu müssen.
- Heilpflanzen wachsen nach einer gewissen Zeit nach. Merken Sie sich den Standort und kehren Sie bei Bedarf dorthin zurück.
- Handlungsrelevante Elemente im Spiel erkennen Sie daran, dass diese blinken. Meist sind es Steine, die Sie in eine bestimmte Position schieben müssen.
- Sie müssen sich nicht mit jedem Gegner anlegen. Oft reicht es aus, an dem Gegner vorbeizulaufen, da Sie ihm nachher nicht mehr begegnen.
- Stellen Sie vor schwierigen Sprüngen sicher, dass Sie keine Waffe, die für zwei Hände ausgelegt ist, gezückt halten. Ansonsten kann sich Julie nicht festhalten.
- Reden Sie mit den Menschen, die Ihren Weg kreuzen. Sie geben Ihnen häufig gute Tipps für den weiteren Verlauf des Spiels.
- Springen Sie in sämtliche Brunnen, die Sie auf Ihrem Weg finden. Dadurch steigern Sie den Wasserstand auf die Hälfte der verfügbaren Kapazität.



werden Sie gebissen. Laufen Sie immer im Kreis, um das zu verhindern. Der Shkynerpad ist immer nur dann verwundbar, wenn er sich zusammenzieht und anschließend wieder streckt. Im Zweifelsfall erkennen Sie das an dem aufleuchtenden Zielsucher, der sich bei der Uzi automatisch auf den Gegner einstellt.

Warum steht der Endgegner immer wieder auf?

Lord Tyler: Der wohl mit Abstand härteste Gegner in diesem Spiel ist Lord Tyler. Er ist nur am Oberkörper verwundbar. Jedes Mal, wenn Sie seinen Energiebalken zum Teil reduziert haben, kniet er nieder und regeneriert seine Energie. Während dieser Phase nehmen Sie sich den „Soulsucker" und saugen die Energie ab. Dazu müssen Sie direkt vor dem Lord stehen. Nachdem Sie diese Prozedur fünfmal wiederholt haben, versetzen Sie ihm mit dem Lichtschwert den finalen Stoß. Um sich das Leben etwas zu vereinfachen, sammeln Sie den gelben Trank auf, der sich auf einer der schwebenden Inseln befindet. Setzen Sie diesen gemeinsam mit einer Nahkampfwaffe gegen diesen Schurken ein.

Wie entgehe ich Tylers Raketen?

TIPP: Raketen, die Tyler auf Sie abfeuert, können Sie sich mit dem großen Schild vom Hals halten. Wenn Sie den Schild nicht schnell genug aufrufen können, laufen Sie hinter eine Säule, damit diese sich zwischen Ihnen und der Rakete befindet. Die Lenkraketen suchen sich immer den direkten Weg zum Ziel. Aus diesem Grund steuert die Rakete stupide auf die Säule zu und explodiert außer Reichweite.

Lars Theune

Cheats

Um die Cheats zu aktivieren, gehen Sie in das Menü „Video/Audio". Von dort aus klicken Sie sich in das Untermenü „Advanced". Machen Sie ein Häkchen im Feld Konsole. Mit der Taste „^" (unter der ESC-Taste) können Sie jetzt folgende Cheats eingeben:

Allgemeine Cheats:

God	Unverwundbar, Waffen verbrauchen keine Munition
Give all	Alle Waffen
Notarget	Der Gegner greift Sie nicht mehr an
Noclip	Sie können durch Wände gehen
Health X	X steht für die Prozentzahl der gewünschten Lebensenergie

Waffen-Cheats:

Für den Waffen-Cheat müssen Sie in der Konsole „GIVE WEAPON_X.TIK" eingeben. Das „X" steht in diesem Fall für den Namen der Waffe. Zum Beispiel: GIVE WEAPON_FLAME THROWER.TIK

Sword	Schwert
Firesword	Feuerschwert
Elecsword	Elektroschwert
Chainsword	Heckentrimmer
Axe	Axt
Lightsword	Lichtschwert
Sling	Schleuder
Sling_gas	Gasschleuder
Sling-asteroid	Explosivschleuder
Smallshield	Kleiner Schild
Largeshield	Großer Schild
Cbow	Plasma-Bogen
Uzi	Uzi
Dualuzi	Doppel-Uzi
Gun	Pistole
Flashbang	Sprengsatz
Rlauncher	Raketenwerfer
Shotgun	Schrotflinte
Chaingun	Chaingun
Flamethrower	Flammenwerfer
Soulsucker	Seelensauger
Hornofconjuring	Horn

Level-Cheats:

Geben Sie in der Konsole vor den jeweiligen Levelnamen das Wort „Map" ein. Zum Beispiel: Map Fakkhouse.

Fakkhouse	Julie's House
Training	Julie's training area
Homes1	Eden Homes
Landersroost	Landers Roost
Creeperpens	Creeper Pens
Homes2	Eden Marketplace
Towncenter_Good	Town Center
Under	Eden Underground
Over	Eden Underground 2
Shield	Eden Shield Generator
Home2evil	Eden Market under Siege!
Otto	Otto's Shop
Towncenter_Evil	Towncenter Attacked!
Cliff1	Outskirts of Eden
Cliff2	Eden Cliffside
Swamp1	Mooagly Swamps
Swamp2	Deep Mooagly Swamps
Swamp3	Swamps confrontation
Gruff	Billy Goats Gruff
Oracleway	The Bridge of reason
Cemetery	We Cemetery
Fog	The Wind of Spirit
Water	The water of Purity
Blood	The Sanctity of Blood
Lochnar	The Bridge of Reason
Oracle	Tomb of the WE



Wenn Tyler am Boden ist, saugen Sie mit dem „Soulsucker" seine Energie auf, damit er sich nicht regenerieren kann.



Jäger und Sammler: Mit der Schleuder holen Sie die Früchte vom Felsvorsprung, die unerreichbar sind.



Erste Hilfe



Die Föderation startet einen Angriff – mit ein paar gezielten Schüssen dürfte das Problem schnell aus der Welt geschafft sein.

Kiss: Psycho Circus

Gehen Sie in der vom Programm vorgegebenen Reihenfolge vor: Beginnen Sie Ihre Reise mit dem Starbearer. So ist es leichter, der Story zu folgen.

Einige Monster wie die Ballonmänner sind nur mit Schusswaffen zu erledigen. Wenn Sie diesen Kreaturen begegnen und keine Munition mehr haben, bekommen Sie ordentlich was auf die Mütze. Daher sollten Sie Munition sparen und, wenn möglich, die Schlag- und Stichwaffen einsetzen.

Zertrümmern Sie jede Kiste und suchen Sie in finsteren Ecken sowie im Wasser nach Goodies und Munition.

Zerstören Sie baldmöglichst die Monsterbrutstätten. Andernfalls produzieren diese unendlich viele Monster.

Wenn riesige Monsterhorden auf Sie einstürmen, dann setzen Sie den Jack-in-the-Box ein: Damit erledigen Sie mindestens sieben auf einen Streich.

Redaktion

Manche Gegner sind außerordentlich flink – und zum Glück auch außerordentlich dumm.

Star Trek: Klingon Academy

Folgen Sie in den ersten Missionen minuziös den Anweisungen Ihres Lehrers – viele Aufträge müssen Sie unter Zeitdruck erfüllen und jeder unnötige Abstecher in andere Gebiete führt fast unwillkürlich dazu, dass Sie die Mission verlieren.

Machen Sie viel und oft Gebrauch von Ihrer Tarnfunktion. Besonders in den ersten Missionen ist es wichtig, beim Feind einen gewissen Überraschungseffekt auszunutzen und zumindest unbehelligt zum endgültigen Zielpunkt zu gelangen.

Vorsicht bei Einsätzen in Meteoritengürteln oder in der Nähe von Planeten! Durch die unterschiedlichen Gravitationsverhältnisse ändert sich das Flugverhalten Ihres Bird of Prey in beträchtlichem Maße. Bei einer gegnerischen Übermacht sollten Sie versuchen, das Kampfgeschehen lieber in den freien Weltraum zu verlegen.

Scheuen Sie sich nicht, Verstärkung anzufordern! Gerade in der Anfangsphase ist Ihr Schiff noch recht dürftig ausgestattet und es ist unwahrscheinlich, dass Sie Angriffe von mehr als drei Gegnern gleichzeitig überleben.

Stichwort Steuerung: Es ist ausgesprochen sinnvoll, sich die wichtigsten Befehle auf Tasten zu legen oder zumindest die vollständigen Zahlenkombinationen für Schubkontrolle und Angriffsmanöver zu notieren. So gewinnen Sie wertvolle Zeit und ersparen sich die nervige Navigation durch Textmenüs und Tabellen.

Redaktion



Konsolenproblem

Nachdem uns etliche Mails bezüglich der Parametereingabe zu *Vampire: Die Maskerade* erreicht haben, geben wir Ihnen noch mal eine ausführliche Beschreibung dazu:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol.
2. Wählen Sie „Eigenschaften" aus.
3. Auf der Schaltfläche „Verknüpfung" geben Sie in der Zeile „Ziel" den Parameter ein.
4. Übernehmen Sie die Veränderung und starten Sie das Spiel.

Die Konsole ist jetzt verfügbar.

Redaktion

Icewind Dale



Ziehen Sie sich zurück, um die Verfolger mit einem Pfeilhagel zu empfangen.

Achten Sie bei der Zusammenstellung der sechsköpfigen Truppe auf Ausgewogenheit. Da es häufig zu Gefechten mit Monstern kommt, ist folgende Gewichtung am besten: drei Kämpfer (z. B. Paladin, Kämpfer, Waldläufer), ein Dieb und zwei magiebegabte Charaktere (z. B. Kleriker und Zauberkundiger).

Geben Sie allen Charakteren gleich zu Beginn die Fähigkeit, mit Fernwaffen zu kämpfen (Bögen, Armbrüste, Schleudern usw.).

Da Sie im Nahkampf zunächst kaum Chancen haben, sollten Sie Monster einzeln mit einer Figur zur restlichen Truppe locken. So können Sie die Angreifer gefahrlos aus der Ferne ausschalten.

Lernen Sie am Anfang hauptsächlich offensive Zaubersprüche, die Gegnern direkt schaden. Schon nach kurzer Zeit treffen Sie auf Monster, die gegen normale Waffen resistent sind und daher mit magischen Waffen oder entsprechenden Sprüchen erledigt werden müssen.

Aktivieren Sie bei den Optionen unter „Spielablauf" den Punkt „Max. Trefferpunkte pro Stufe", damit Ihre Charaktere bei jedem Aufstieg die höchstmögliche Trefferpunktzahl dazubekommen.

Redaktion

Diablo 2

Der Barbarenskill „Sprungangriff" ist sehr nützlich gegen Endgegner und Helden die sich auf den Nahkampf spezialisiert haben. Entfernen Sie sich etwas vom Gegner, wenden Sie „Sprungangriff" an ziehen Sie sich gleich wieder ein Stück zurück. So landen Sie einen Treffer nach dem anderen (mit erhöhtem Schaden!) und erleiden selbst nicht einen Kratzer.

„Sprungangriff" hat noch einen Vorteil: Sie müssen lediglich einen Fertigkeitspunkt darauf verteilen – und schon können Sie über den ganzen Bildschirm hüpfen sowie jeden Fluss und jedes Hindernis überspringen.

Wenn Sie einen Gegner einfrieren und ihn in diesem Zustand töten, zerfällt er immer in Eiswürfel. Er kann dann von den Schamanen nicht wiederbelebt werden!

Clemens Müller

Wenn Sie bei einem Händler nach einem bestimmten Gegenstand suchen (z.B. den Langstab „+1 Gletschernadel" für die Zauberin), dieser aber im Moment nicht vorhanden ist, können Sie mit ein wenig Geduld doch an dieses Stück gelangen.

Verlassen Sie kurz die Stadt und kehren Sie dann wieder zum Händler zurück. Dieser hat nun andere Sachen in seinem Sortiment als zuvor. Sie können das beliebig oft wiederholen, bis Sie den Gegenstand, den Sie suchen, gefunden haben.

Sascha Feiler

Star Trek: Voyager – Elite Force

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen. Mit map x können Sie einen bestimmten Level laden. Setzen Sie anstelle von x Folgendes ein:

borg1	Erster Borglevel
borg2	Zweiter Borglevel
borg3	Dritter Borglevel
voy1	Erster Level auf der Voyager
voy2	Zweiter Level auf der Voyager
voy3	Dritter Level auf der Voyager

Redaktion

Grand Prix 3

Beim Start:

Wenn nach dem Start eine Rechtskurve folgt, halten Sie sich links. Ihre Gegner fahren auf der Ideallinie – somit ist der rechte Streckenteil frei. Bremsen Sie möglichst hart und spät in die Kurve hinein. So können Sie an ihnen vorbeiziehen und meist fünf Plätze gutmachen. Dasselbe funktioniert natürlich auch bei einer Linkskurve, nur müssen Sie sich dabei dann links halten.

In der Kurve:

Schubsen Sie in der Kurve Ihren Vordermann ein wenig an (es ist völlig egal, ob es sich um eine schnelle oder eine langsame Kurve handelt). Ihr Gegner wird dadurch etwas zu schnell und katapultiert sich selbst ins Kiesbett. Dort kommt er meist nicht wieder heraus – und schon haben Sie einen Konkurrenten weniger! Auf eines müssen Sie jedoch Acht geben: Sie dürfen Ihren Vordermann nicht zu schnell anfahren, denn sonst beschädigen Sie den Frontspoiler und müssen in die Box.

Daniel Nückel



Thema Technik

Da haben sie sich eine Festplatte gekauft, mühsam eingebaut und nun wird sie vom PC nicht erkannt. Sowas passiert, wenn die Basis-Software Ihres PCs nicht aktuell ist. Wir zeigen Ihnen, was Sie daran ändern können.

Wie aktualisiere ich mein BIOS?

Das BIOS eines Computers ist eine eingebaute Software, die sich um die grundlegende Kontrolle sämtlicher Systembereiche kümmert. Dazu zählen neben Tastatur und Maus noch Bildschirm, Grafikkarte, Systemspeicher, sämtliche Laufwerke sowie interne und externe Anschlüsse. Es führt neben einem Selbsttest auch die Initialisierung und dann den Bootvorgang des Computers durch. Ohne das BIOS könnte ein PC also nicht einmal ein Betriebssystem von einer Diskette starten oder Tastatureingaben verwerten. Da nun aber alle Komponenten einem ständigen Verbesserungsprozess unterliegen, kann es passieren, dass neue Hardware von einer alten BIOS-Version nicht richtig erkannt oder angesprochen werden. Um die Verträglichkeit mit neuer Hardware zu gewährleisten, wird es also Zeit für ein BIOS-Update.

Mit dieser Taste gelangen Sie beim Startvorgang des Computers in das Setup, wo wichtige Systeminfos gespeichert werden.

Mit dieser Taste drucken Sie im System-Setup sämtliche Systeminformationen aus, um nach dem BIOS-Update nicht ohne dazustehen.

Mit „Pause" halten Sie den Startbildschirm an, um Hersteller und Marke sowie Versionsnummer des verwendeten BIOS herauszufinden.

Diese drei Tasten sind die wichtigsten, um an detaillierte Informationen über Mainboard und BIOS heranzukommen.

Was heißt eigentlich...

BIOS
Basic Input Output System. Eine Software zur Steuerung aller Basiskomponenten eines PCs. Sie lagert in einem so genannten Flash-Speicher und bleibt dadurch auch erhalten, wenn der PC ausgeschaltet ist.

CMOS
Complementary Metal Oxide Semiconductor. In diesem kleinen Speicher werden alle BIOS-Informationen gelagert, also Informationen über Festplatten etc. Eine Batterie sorgt dafür, dass der Speicher nicht gelöscht wird, wenn der PC ausgeschaltet ist. Unterbricht man diesen Stromkreis für einen Moment, gehen alle BIOS-Informationen verloren.

Checksumme
Eine Prüfzahl, die sich aus einer Gesamtmenge von Informationen ergibt. Die BIOS-Updatesoftware nutzt diese Technik, um sicherzustellen, dass das heruntergeladene BIOS auch fehlerfrei ist.

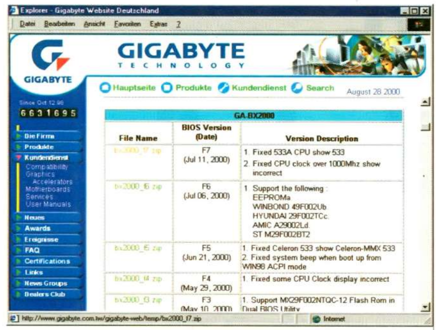
```
Award Modular BIOS v4.51PG, An Energy Star Ally
Copyright (C) 1984-98, Award Software, Inc.

Intel 440BX AGPSet BIOS for BX2000 V.1.8
Check System Health OK, VCore =2.000V
PENTIUM III-MMX CPU at 500MHz
WCPU ID:0673 Patch ID:0007>
Memory Test :  101304K OK
```

Nach einem Neustart können Sie mit der Pause-Taste diesen Bildschirm anhalten, um in Ruhe herauszufinden, welches Hardware-Herz in Ihrem PC pocht.

Bevor Sie das Software-Herzstück Ihres PCs aktualisieren, müssen Sie einige wichtige Schritte befolgen. Zuerst sollten Sie Ihre aktuellen BIOS-Einstellungen sichern. Dazu wechseln Sie während des Bootvorgangs in das CMOS-Setup (siehe Extrakasten) und notieren sich dort sämtliche Einstellungen. Besonders, wenn Sie dort die Betriebswerte für Ihre Festplatte selbst eingetragen haben, müssen Sie sich diese jetzt aufschreiben. Um sich unnötige Arbeit zu sparen, bringen Sie die Werte per „Druck"-Taste am besten zu Papier. Nun stellen Sie die Version Ihrer BIOS-Software fest. Dazu fahren Sie Ihren PC herunter und schalten ihn dann wieder ein. Bei dem dann erscheinenden Hinweis-Bildschirm drücken Sie die „Pause"-Taste und notieren sich dann den Namen des Mainboardherstellers, des Modells und die Versionsnummer der BIOS-Software. Nun müssen Sie sich im Internet auf die Suche nach einem passenden Update machen. Unsere Tabelle der wichtigsten Mainboard-Hersteller hilft Ihnen dabei. Auf sämtlichen Hersteller-Webseiten finden Sie zusätzlich ebenfalls detaillierte Angaben, mit welchem Programm Sie das BIOS erneuern müssen.

Um für unser Testmainboard GA-BX2000 eine neue BIOS-Version zu finden, schauen wir also auf der Homepage www.gigabyte.de nach. Im Support-Bereich werden wir dann auch fündig. Dort liegt das neueste Update als gepackte ZIP-Datei



Auf der Gigabyte-Homepage haben wir schnell das Update für unser Mainboard GA-BX2000 entdeckt. Aktuell ist die Version „f.7", die wir auch gleich herunterladen.

vor. Nach dem Herunterladen entpacken wir die zwei darin enthaltenen Dateien „awdflash.exe" und „bx2000.f7" in ein Unterverzeichnis auf der Festplatte, zum Beispiel in „c:\bios\". Nun starten Sie den PC neu. Wenn die Meldung „Windows 9x wird gestartet" erscheint, drücken Sie die Taste F8 und wählen in dem dann erscheinenden Menü den Punkt „Eingabeaufforderung, abgesichert" und bestätigen mit Enter.

Mit „cd bios" und Enter wechseln Sie nun in das Verzeichnis mit dem Updateprogramm und der neuen BIOS-Software. Die meisten BIOS-Programme funktionieren ähnlich. Sie starten das Programm und geben direkt dahinter den Namen des einzuspielenden Updates ein. In unserem Fall geben wir also ein „awdflash bx2000f.f7". Nach einer Bestätigung durch Enter wird das Updateprogramm gestartet.

```
ROM PCI/ISA BIOS (2A69KG0E)
CMOS SETUP UTILITY
AWARD SOFTWARE, INC.

STANDARD CMOS SETUP          INTEGRATED PERIPHERALS
BIOS FEATURES SETUP          SUPERVISOR PASSWORD
CHIPSET FEATURES SETUP       USER PASSWORD
POWER MANAGEMENT SETUP       IDE HDD AUTO DETECTION
PNP/PCI CONFIGURATION        SAVE & EXIT SETUP
LOAD BIOS DEFAULTS           EXIT WITHOUT SAVING
LOAD PERFORMANCE DEFAULTS

Esc : Quit                   ↑ ↓ → ←  : Select Item
F10 : Save & Exit Setup      (Shift)F2 : Change Color
```

Im diesem Setup können Sie sämtliche Basis-Informationen Ihres PCs anschauen und verändern. Bevor Sie nun die BIOS-Software updaten, sollten Sie sich alle Werte notieren.

Jetzt wird es ernst: Das Flash-Programm stellt Ihnen nun die Frage, ob Sie das aktuelle BIOS zuerst sichern wollen, bevor Sie es mit dem neuen überschreiben. Wir empfehlen Ihnen, dies unbedingt zu tun. Nachdem Sie einen Dateinamen angegeben haben, wird das BIOS ausgelesen und abgespeichert. Nun bestätigen Sie noch einmal und Ihr BIOS wird aktualisiert. Der Fortschritt bei diesem Vorgang wird Ihnen in einem Balken angezeigt. Ist der Vorgang beendet, gibt Ihnen das Programm die Möglichkeit, den Rechner neu zu starten. In unserem Fall drücken wir die Taste F1 und warten auf den Bildschirm mit den BIOS-Informationen. Wenn Sie wollen, können Sie wieder die Pause-Taste benutzen, um den Bildschirm in Ruhe anzuschauen. In unserem Fall zeigt der Bildschirm die neue Versionsnummer „f7" korrekt an und auch das BIOS-Datum ist nun nicht mehr das gleiche. Greifen Sie jetzt auf die ausgedruckten Daten des alten BIOS zurück und wechseln mit „Entf" in das Systemsetup und ändern, wenn nötig, die Einstellungen.

Bernd Holtmann

Die wichtigsten Infos

Hier finden Sie die Webseiten und die Info-Telefonnummern der wichtigsten Mainboardhersteller. Auf den Webseiten finden Sie meist auch aktualisierte Handbücher und weitere Tipps&Tricks.

A-Trend	www.a-trend.com	0031-243788809 (Niederlande!)
Abit	www.abit.nl/german/index.htm	0031-773204428 (Niederlande!)
Asus	www.asuscom.de	02102-95990
DFI	www.dfi.com	-
Epox	www.elito-epox.de	09241-991740
MSI	www.msi-computer.com	069-40893191
QDI	www.qdigrp.com	040-61135316
Soyo	www.soyo.de	0441-2091040
Tekram	www.tekram.de	02102-302840

Wenn Sie noch weitere Informationen aus dem Netz benötigen, sollten Sie mal bei den folgenden Webseiten vorbeisurfen.

Wim's Bios	http://www.ping.be/bios/main.html
Das BIOS-Kompendium	http://www.bios-info.de/
The BIOS-Web	http://www.xs4all.nl/~matrix/menu.html
Mainboard-Guide	http://sysdoc.pair.com/bios.html

Kummerkasten

Zugriffszeiten bei Festplatten

Frage: Hallo, ich brauch euren Rat. Ich will mir eine günstige neue Festplatte kaufen – nur welche? Ich hab zwei ähnliche Festplatten zur Auswahl, eine mit 9ms oder die wesentlich billigere mit 9,5ms Zugriffszeit. Macht das halbe ms (?!) da was aus?

PC Action Wenn du deine Kaufentscheidung nur von der Zugriffszeit abhängig machst, empfehle ich dir die mit 9,5 Millisekunden Zugriffszeit. Das ist nämlich die Zeit, die eine Festplatte durchschnittlich benötigt, um an einer bestimmte Stelle der Platte Informationen zu lesen. Besonders interessant sind diese Werte für Spieler nicht, denn die Auswirkung auf die Performance bei Spielen ist kaum messbar.

Problemlösung bei ruckelnden DVD-Filmen

Frage: Ich habe ein Problem. Wenn ich mit meinem DVD-ROM-Laufwerk über WinDVD Filme abspiele, stockt es bei schnellen aber auch langsamen Bewegungen. (z.B. wenn ein Auto vorbeifährt) Alles ist ordnungsgemäß installiert, ich weiß einfach nicht, was hier falsch ist.



PC Action Das kann sehr gut daran liegen, dass du den DMA-Modus (Direct Memory Adress) deines DVD-Laufwerkes nicht aktiviert hast. Wenn er aktiviert ist, kann das Laufwerk Daten in den Systemspeicher schreiben, ohne dabei den Prozessor zu belästigen. Im Geräte-Manager suchst du nach dem Eintrag „CD-ROM". Dort findest du unter „Eigenschaften" dann eine Registerkarte, in der du den DMA aktivieren kannst.

CD-Inhalt 10/2000

Ein Indianer auf Saurierjagd: Das moderne Waffen-Equipment kennt sogar eine Scharfschützenfunktion.

Vollversion: Turok 2

Acclaims klassischer 3D-Shooter schickt Sie auf Dinosaurier-Jagd. Turok 2 bietet dabei alles, was das Action-Herz begehrt: sechs riesige Levels, 30 Gegnertypen, 23 Waffen, 10 Multiplayer-Karten und sogar einen Splitscreen-Modus.

So ein Pech aber auch: Da kämpfte sich die Edel-Rothaut Turok in ihrem ersten Abenteuer vor rund einem Jahr (PCA 10/1999) förmlich einen Wolf, um an das geheimnisvolle Chronoszepter zu gelangen, und dann war die ganze Mühe umsonst. Weil der Digi-Winnetou die ultimative Waffe in einen Vulkan geworfen hat, wird eine riesige Explosion ausgelöst und ein böser Außerirdischer erweckt. Plötzlich steht also ein neuer Fiesewicht auf der Matte, der Primagen. Der schickt von seinem Raumschiff aus allerlei schröckliches Getier. So weit, so gut – was macht ein Held von Welt? Er rettet dieselbe natürlich. *Turok 2*, ursprünglich ein Spiel für die Konsole Nintendo 64, soll eher den Actionfan in Reinkultur ansprechen.

Riesiges Waffenarsenal und brillante Animationen

In der Praxis läuft, springt, ballert, schwimmt, kriecht und klettert der Held durch die sechs in viele Zwischenabschnitte unterteilten Levels, nutzt prächtig designte Waffenarten und trifft auf Saurier, geklonte Mutanten, Cyborgs und Insektenwesen. Turok wehrt sich mit Pfeil und Bogen, Gewehr, Flammenwerfer, Harpune, Raketenwerfer, Partikelbeschleuniger und anderen Mordinstrumenten. In jedem Level müssen diverse Aufträge erfüllt und etliche Schalter gedrückt werden. Das Getier zeichnet sich durch eine hervorragende Künstliche Intelligenz aus. Manche Monster attackieren nur in Rudeln, viele stürmen im Zickzackkurs auf den Spieler zu, andere verstecken sich hinter Kisten und wieder andere nehmen auch schon mal die Beine in die Hand, wenn sie zu stark verletzt wurden.
Was die Animationen der Monster betrifft, kann *Turok 2* auch heute noch überzeugen. Saurier, die mit einem Pfeil ins Bein geschossen wurden, humpeln. Humanoide Klon-Monster greifen sich an verletzte Stellen oder stürzen, wenn sie im Moment des Treffers auf Turok zustürmen. Und ehe ein tödlich getroffener Außerirdischer endgültig das Zeitliche segnet, wälzt er sich oft noch am Boden, um erst dann nach einem letzten Aufbäumen dahinzuscheiden. Spannend ist *Turok 2* immer dann, wenn Gegner unseren Helden urplötzlich aus versteckten Ecken attackieren oder durch Wände brechen. Nach solchen Momenten sollten Sie erst einmal die Pause-Taste drücken, damit das Herz wieder auf Normalfrequenz herunterschaltet.

Auf der Cover-CD

PCA-Archiv

Hier finden Sie den originalen Testbericht zu *Turok 2* aus der PC Action 02/1999.

Turok2.pdf

Allgemeine Spieletipps

Turok 2 – Seeds of Evil

Auf Turoks zweiter Reise in das „verlorene Land" stellen sich ihm Scharen von Gegnern in den Weg.

Cheats

OBLIVIONISOUTHERE

Wenn Sie diesen Cheat im Optionsmenü eingeben, werden alle verfügbaren Cheats freigeschaltet. Diese können Sie anschließend nach Belieben ein- und ausschalten. Die obligatorischen Cheats wie zum Beispiel „unendlich Leben", „alle Waffen" und „alle Gegenstände" sind natürlich auch vorhanden.

Kampftechniken

Wo ist der Feind am verletzlichsten?

Schießen Sie immer auf den Kopf Ihres Gegners. Dadurch verursachen Sie den meisten Schaden. Wenn eine Echse zu flink ist, schießen Sie ihr ins Bein. Dadurch verharrt das Monster bewegungsunfähig auf der Stelle und kann einfacher erledigt werden.

Wie greife ich den Feind am besten an?

Nutzen Sie den Nebel zu Ihrem Vorteil. Gehen Sie langsam durch den Level, bis Sie die Umrisse des Gegners sehen. Auf dieser Distanz kann der Feind Sie nicht entdecken und bleibt regungslos auf der Stelle stehen. Nun haben Sie genügend Zeit, den Kopf des Gegners ins Visier zu nehmen und ihn mit einem Schuss zu erledigen.

Ist die „Blade" nicht überflüssig?

Die „Blade" ist eine nicht zu unterschätzende Waffe. Treffen Sie eine Echse an der Schulter, greift diese sich an die Stelle, an der sie getroffen wurde. In diesem Augenblick verpassen Sie dem Gegner einen Hieb gegen die andere Schulter. Da der Gegner während dieser Aktion kampfunfähig ist, können Sie Ihre Attacken wiederholen, bis er zu Boden geht.

Wie gut ist der Bogen?

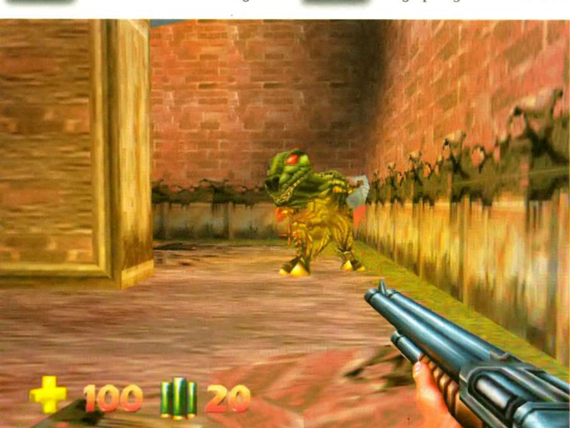
Obwohl der Bogen nicht den meisten Schaden verursacht, werden Sie ihn das ganze Spiel hindurch verwenden. Zum einen lassen sich die abgefeuerten Pfeile wieder einsammeln und zum anderen bietet der TEK-Bogen eine Zoomfunktion.

Wozu dienen die Fässer?

Wenn Sie auf Fässer schießen, wird durch die Explosion häufig ein Geheimgang freigesprengt. Sie dienen aber auch dazu, Turok das Leben zu vereinfachen. Eine Horde Gegner, die in der Nähe der Fässer stehen, lassen sich so auf einen Schlag ausradieren.

Wie optimiere ich den Einsatz der „Razor Blade"?

Ein Ziel mit der „Razor Blade" zu treffen, ist nicht einfach, da sie kein Fadenkreuz besitzt. Wenn Sie den Gegner verfehlen, stellen Sie sich einfach vor ihn, so dass der Gegner direkt zwischen Ihnen und der „Razor Blade" steht. Auf dem Rückweg in Ihre Hand erlegt sie den Gegner.



Der „Big Head"-Cheat erleichert es Ihnen, den Kopf des Gegners zu treffen.

Power-Ups

Wo befinden sich die Power-Ups?

Die wirksamsten Gesundheitsschübe befinden sich an versteckten Orten. Zum Beispiel finden Sie Power-Ups in Kisten, die an einem Kran hängen, oder auf Balkonen. Die Kisten müssen Sie zerschießen. Um auf einen Balkon zu gelangen, müssen Sie etwas einfallsreicher sein und durch das Springen von einem Gebäude oder Ähnlichem dorthin gelangen.

Ich finde immer noch keine Power-Ups!

Wenn Sie alle Gesundheitsschübe verbraucht haben, warten Sie eine Weile. Manche Power-Ups tauchen nach einer gewissen Zeit wieder auf. Wiederholen Sie dies, bis Ihre Energie voll regeneriert ist. Das kann unter Umständen sehr lange dauern, lohnt sich aber auf jeden Fall. Wenn Sie trotzdem keine finden, kehren Sie in einen vorherigen Levelabschnitt zurück.

Wann nehme ich Munition auf?

Munition sollten Sie erst dann aufnehmen, wenn sie nicht über das Fassungsvermögen des jeweiligen Magazins hinausgeht. Angenommen, Sie haben noch 20 Schuss in der Pistole und finden eine Munitionskiste,



dann sind die zehn Schuss, die nicht mehr in das Magazin passen, verloren.

Wasser

Was befindet sich im Wasser?

Im Wasser finden Sie Munition und Erste-Hilfe-Kreuze. Wenn Sie eine Wasserstelle sehen, und sei es nur ein kleiner Pool, springen Sie hinein und durchsuchen Sie ihn. Achten Sie aber darauf, dass Turok nicht zu lange unter Wasser bleibt. Sonst geht ihm die Puste aus, worunter seine Lebensenergie leidet.

Wie tauche ich schneller?

Wenn Sie unter Wasser sind, drücken Sie mehrmals die Taste zum Geradeausschwimmen. Durch jedes Betätigen der Taste beschleunigt Turok. Wenn Sie den richtigen Takt herausgefunden haben, taucht Ihr Held wie ein Delfin durchs Wasser.

Warum treffe ich die Gegner nicht, die sich unter Wasser befinden?

Einen Gegner, der unter Wasser ist, können Sie von außerhalb des Wassers nicht treffen. Sie müssen so lange warten, bis er das kühle Nass verlässt. Wenn Sie sich jedoch ebenfalls unter Wasser befinden, treffen Sie ihn.

Springen

Wie optimiere ich meinen Sprung?

Laufen Sie auf eine Kante zu und warten Sie den Zeitpunkt ab, bis Turok etwas nach unten rutscht. In diesem Moment müssen Sie die Sprungtaste drücken, um so weit wie möglich zu springen.

Warum erreiche ich die Leiter nicht?

Einige Leitern sind am unteren Ende abgebrochen und können nicht ohne weiteres erklommen werden. Suchen Sie sich einen kleinen Fels oder etwas Ähnliches, um



Der Gegner kann Sie aus dieser Entfernung nicht sehen.



Wenn Sie vom abgebrochenen Stück abspringen, erreichen Sie das intakte Stück der Leiter. Dort finden Sie die erste brauchbare Waffe.

draufzuklettern. Von dieser erhöhten Position sollte es kein Problem mehr sein, an die Leiter zu springen.

Endgegner

Blind one Boss

Sie stehen auf einer Insel, die von Säure umgeben ist. Aus der Säure ragen Tentakel, die nach ein paar Schüssen wieder verschwinden. Nach dem Angriff einer Horde Würmer erscheinen wieder Tentakel, die nach Ihnen ausholen. Wenn Sie auch diese vertrieben haben, schießen Sie in das Auge über Ihnen und der Gegner ist zerstört.

Queen Boss

Der Königin schießen Sie zuerst in den Oberkörper, bis diese sich in ihren Kokon zurückzieht. Nachdem vier Schaben Sie attackiert haben, verlässt die Königin ihr Versteck. Nutzen Sie die herumstehenden Kokons, um Schutz zu suchen. Nun müssen Sie folgende Körperteile beschießen: Hinterteil, Arme und Kopf. Achten Sie immer auf den Energiebalken der Königin, um zu sehen, ob Sie getroffen haben.

Mother Boss

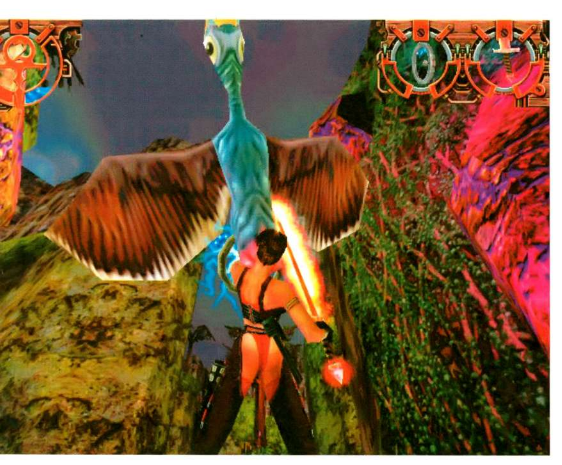
Schießen Sie der Mutter die Arme ab. Daraufhin wachsen ihr neue, mit denen sie sich an der Decke hinaufzieht. Achten Sie zwischendurch auf die Felsbrocken, die auf Sie herabstürzen. Haben Sie ihr das zweite Mal die Arme abgetrennt, wachsen erneut neue nach. Wenn Sie diese abgeschossen haben, flüchtet sie wieder. Nach jedem erfolgreichen Treffer leuchtet die getroffene Gliedmaße rot auf.

Primagen

Von der Decke stürzen explosive Steine auf Sie herab, denen Sie ausweichen müssen. Nachdem Sie diesen Anschlag überlebt haben, macht sich eine Horde Insekten über Sie her. Wenn diese eliminiert ist, verlässt der Primagen sein Versteck. Zu Beginn schießen Sie auf die Fühler an seinem Kopf. Wenn Sie einen Fühler abgetrennt haben, streckt sich der Primagen. In diesem Augenblick müssen Sie auf seinen Kopf schießen, weil der Fühler sonst wieder nachwächst. Wenn der Primagen in sein Versteck zurückgekehrt ist, stürzen erneut Steine von der Decke und Insekten greifen Sie an. Beim zweiten Angriff des Endgegners müssen Sie auf den Arm schießen. Wenn das erledigt ist, zielen Sie auf den Kopf des Primagen, weil ihm sonst der Arm nachwächst. Zu guter Letzt feuern Sie ein paar Schuss auf seinen Kopf ab, um ihn endgültig zu erledigen.

Lars Theune

Exklusiv-Demo: Heavy Metal F.A.K.K. 2



Ritual Entertainment liefert mit *Heavy Metal F.A.K.K.²* einen Third-Person-Action-Knaller allererster Güte ab. Die Lord-Tyler-Bezwingerin Julie ist auf ihren Heimatplaneten Eden zurückgekehrt. Dort verbringt sie friedvolle Tage im Müßiggang. Doch bevor der Speck sich richtig um die Hüften breit machen kann, erscheint am Horizont ein neuer größenwahnsinniger Möchtegerngott: Lord Gith. Der möchte sich Eden und seine Quellen der Unsterblichkeit unter den Nagel reißen. Nachdem seine Häscher damit anfangen, Eden zu besetzen und seine Einwohner abzuschlachten, gürtet Julie im gerechten Zorn das Schwert und bricht auf, um Gith und seinen Knechten ein frühzeitiges Ende zu bereiten. Die Demo startet mit einem Aufwärmtraining, danach geht's gleich in Edens Untergrund zur Monsterjagd.

Spielsteuerung:

Maus und Tastatur sind frei konfigurierbar.

Genre:	3D-Action
Voraussetzung:	PII 300, 64 MB
HD-Speicher:	115 MB
Grafik:	D3D, OpenGL
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	September
Weblinks:	
Spiel:	www.ritual.com
Publisher:	www.take2games.com

Exklusiv-Demo: Blair Witch Project

Der Kinofilm sorgte für Furore. Inhalt: die Abgründe menschlicher Angst. Mit der Filmstory hat das Spiel nur eines gemeinsam: Spannung und sinistre Atmosphäre. Elspeth „Doc" Holliday arbeitet für Spookhouse, eine geheime Organisation, die böse, paranormale Kräfte bekämpft. 1941: Der Doc wird zu einem Einsatz nach Burkittsville gerufen. Dort hat ein verrückter Einsiedler namens Rustin Parr sieben Kinder ermordet ...

Spielsteuerung:

Maus, Tastatur und Gamepad sind frei konfigurierbar.



Genre:	Action-Adventure
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	160 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Oktober
Weblinks:	
Spiel:	www.terminalreality.com
Publisher:	www.take2.de

Exklusiv-Demo: Sudden Strike

Austragungsort für das Echtzeitspektakel: der Zweite Weltkrieg. Für alle Hobbygeneräle ist *Sudden Strike* sicherlich einer der am meisten herbeigesehnten Spieletitel des Jahres. Die Demo beinhaltet neben einer Mission für Einzelspieler auch den Mehrspielermodus für zwei Spieler. In der Mission für den Einzelkämpfer müssen Sie drei deutsche PKW aufspüren und diese samt den darin befindlichen Offizieren eliminieren.

Spielsteuerung:

Maus und Tastatur sind frei konfigurierbar.



Genre:	Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	P 200, 32 MB
HD-Speicher:	135 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Oktober
Weblinks:	
Publisher:	www.cdv.de

Exklusiv-Demo: Tony Hawk's Pro Skater 2

Ein Spiel für alle, die schon immer mal auf dem Brett stehen oder auch am PC die Half-Pipe stürmen wollten. Zwei Skater und ein Parcours warten nur darauf, dass Sie die Bretter stürmen, die die Welt bedeuten.

Spielsteuerung:

Joystick und Gamepad sind frei konfigurierbar. Tastatur:

Taste	Aktion
↑	Vorwärts
→	Rechts
←	Links
Leer	Sprung
V	Gleiten
C	Schwung



Genre:	Sport
Voraussetzung:	P 200, 32 MB
HD-Speicher:	40 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Oktober
Weblinks:	
Spiel:	www.neversoft.com
Publisher:	www.activision.com

Exklusiv-Demo: 4x4 Evolution

Hier müssen Sie nicht der Piste folgen, sondern suchen sich den Weg zum Checkpoint selbst.

Spielsteuerung:

Joystick und Lenkrad sind frei konfigurierbar. Tastatur:

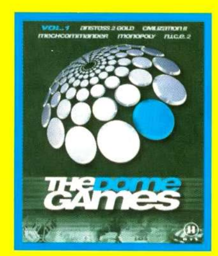
Taste	Aktion
↑	Vorwärts
→	Rechts
←	Links
Leer	Sprung
V	Gleiten
C	Schwung
↑	Beschleunigen
←	Links
→	Rechts
↓	Bremse/Rückwärts
Enter	Handbremse
L	Scheinwerfer



Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 200 MMX, 32 MB
HD-Speicher:	35 MB
Grafik:	D3D, Glide, OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	November
Weblinks:	
Spiel:	www.terminalreality.com
Publisher:	www.godgames.com

Besser als jede Ra





DM 34,95*

The Dome Games Vol. I
Spiele-Compilation mit :
Anstoss 2 Gold, Civilization II,
MechCommander, Monopoly
und N.I.C.E. 2



DM 39,95*

N.I.C.E. 2 KingSize
N.I.C.E. 2 plus Add-On Tune-Up



DM 49,95*

Indiana Jones
Action pur – Adventure pur –
Indy pur



Ich mein' ja nur



Wenn einer eine Firma kauft ...
Für 141 Millionen Dollar kaufte 3dfx Ende letzten Jahres den Grafikkartenhersteller STB auf. Diamond Multimedia ging im Juni 1999 für rund 175 Millionen Dollar an S3. All das sind Beispiele für den steigenden Kaufrausch großer Hardwarefirmen.

Hardware-Allrounder Guillemot scheint ebenfalls genug Geld im Speicher zu haben: Im Juli letzten Jahres hat man für satte 15 Millionen Dollar die Traditions-Controllerschmiede Thrust Master aufgekauft. Drei Monate später dann Grafikspezi Hercules – verhältnismäßig günstig – für 1,5 Millionen. Für die Soundchip-Firma Aureal (A3D) bot Guillemot kürzlich satte 8 Millionen Dollar. Aber auch Branchenkollege Creative hat mitgeboten – 21 Millionen Dollar. Ein kluger Schachzug, denn dann wäre der größte Soundchip-Konkurrent zum potenten EMU10K1-Chip (SoundBlaster Live!) in den Händen von Creative. Die Soundkartenkonkurrenz könnte sich einmal mehr warm einpacken, wenn im Herbst dann die Neuauflage der SB Live! erscheint. Dann gibt es nämlich kaum noch starke Konkurrenzchips.

ThrustMaster Top Gun Fox 2

Joystick **Der Flug-Joystick mit Top-Gun-Filmlizenz**

Aus seiner neuen Top-Gun-Serie bringt ThrustMaster demnächst den Top Gun Fox 2 auf den Markt. Mit zwei Achsen, vier Feuerknöpfen und Schubregler hält er sich auf der Ausstattungsseite zwar etwas zurück, dafür hat er auf der Designebene sehr viel mehr zu bieten. Am Griff befindet sich eine große Handablage und die Joystickbasis bietet genügend Halt in actionreichen Spielsituationen. Als zusätzliches Gimmick lässt sich unterhalb des Joysticks die Lenkstärke einstellen. Der Feuerknopf mit gelbem Verdeck sorgt dann noch für das entsprechende Fluggefühl. Der Fox-2-Joystick kostet rund 60 Mark.

Info: ThrustMaster, 0211-338000
www.thrustmaster.com

Der neue Joystick von ThrustMaster kommt im kühlen silber-blauen Design.

Gravis Destroyer Tilt

Gamepad **Handlicher Zweihänder**

Vom Controller-Spezialisten Gravis kommt ein neues USB-Gamepad. Das schlanke Destroyer Tilt hat vier Tasten auf der Oberseite und zwei weitere an der Vorderseite. Das 8-Wege-Steuerkreuz ist flach. Den einschraubbaren Mini-Joystick des legendären Gravis Gamepads hat man sich gespart, dafür können Sie auch im Tilt-Modus spielen. Einmal eingeschaltet, setzt das Gamepad jede Neigung in eine analoge Bewegung um. Das Steuerkreuz funktioniert in diesem Modus dann als Coolie-Hat. Für rund 80 Mark geht der PC-Zerstörer über die Ladentheke.

Info: Gravis,
www.gravis.com

Sehr handlich ist das neue Destroyer-Tilt-Gamepad von Gravis.

Saitek Cyborg 3D Gold USB

Joystick **Ein Joystick für Links- und Rechtshänder**

Die Neuauflage des Cyborg 3D ist auch wieder für Linkshänder geeignet.

Anfang 1999 hatten PC-Bastler berechtigten Grund zur Freude. Der Cyborg 3D ließ sich nämlich per Inbus-Schlüssel bis ins kleinste Detail verstellen und stellte sogar Linkshänder zufrieden. Wegen des Erfolgs findet der Cyborg 3D nun mit neuer Farbgebung erneut den Weg in den Handel. 10 Feuerknöpfe, zusätzliche Querachse, Coolie-Hat und Schubregler sorgen für ausreichend Steuermöglichkeiten. Eine Programmiersoftware für die Knöpfe wird gleich mitgeliefert. Der Cyborg Gold ist ab sofort im Handel erhältlich und kostet rund 100 Mark.

Info: Saitek, 089-54612710
www.saitek.de

Hardware-Happen

/// Der Standardlüfter für Intels neues Prozessor-Kind Pentium 4 wird stolze 450 Gramm wiegen. Damit sich unter dem Gewicht nicht das Mainboard vom Gehäuse trennt, benötigt man vier neue Mainboard-Schrauben, die genügend Halt bieten. Außerdem benötigt der Pentium 4 wegen seiner großen Stromaufnahme eine eigene Stromversorgung. Das setzt voraus, dass Mainboard und Netzteil die neue Spezifikation unterstützen, die Intel auf dem Intel Developer Forum kurz ATX 2.03 nannte. Im Klartext heißt das: Alle Pentium-4-Interessenten werden sich wegen der neuen Spezifikation ein neues Gehäuse sowie ein neues Netzteil zulegen müssen. Info: www.intel.de ///

Klipsch ProMedia 2.1

Boxensystem **THX-Soundsystem für zuhause**

Normalerweise stattet die Firma Klipsch elegante Großkinos und angesagte Tanztempel mit ihren Musikanlagen aus. Neuerdings nutzen die Amerikaner ihre Technologie aber auch für den Heimbereich. Das ProMedia 2.1 ist das weltweit erste, dreiteilige Soundsystem, das THX-zertifiziert ist. Es kommt mit scheinbar grenzenlosen 200 Watt Leistung daher. Für Klangqualität im Hochtönerbereich sorgen die patentierten Klipsch-Hörner mit Micro-Tractrix-Technologie. Sie versprechen glasklare Klangauflösung und Hörgenuss gerade in hohen Frequenzbereichen. Das ca. 400 Mark teure System ist seit August im gut sortierten Fachhandel zu haben.

Info: Klipsch, www.klipsch.com



Die Satelliten des neuen Lautsprechersystems von Klipsch können Sie auch an der Wand anbringen.



Fujitsu Spinbird

DVD-Laufwerk **Das günstige DVD-Komplettpaket**



Dem Spinbird-Laufwerk liegt sogar eine Version des bekannten Software-DVD-Players WinDVD bei.

Mit dem Spinbird DVD-ROM ist jetzt auch Fujitsu-Siemens auf den Low-Cost-DVD-Zug aufgesprungen. Bei 8x-DVD- und 40x-CD-Geschwindigkeit sind DVD-Filme oder flotte Spiele-Installation kein Problem. Audiodaten kopiert das ATAPI-Laufwerk mit 18-facher Geschwindigkeit recht flott auf die Festplatte. Das mit 260 Mark recht günstige Laufwerk besitzt noch einen Kopfhörer-Ausgang mit Lautstärkeregelung und einen digitalen Audio-Ausgang. Eine Version des Software-DVD-Players WinDVD, Anschlusskabel und Schrauben werden mitgeliefert.

Info: Fujitsu-Siemens, 0180-3777008 www.fujitsu-siemens.de

Links der SideWinder Joystick, in der Mitte der Force Feedback 2 und rechts der Side-Winder Precision 2.

Im nächsten Monat wächst die bekannte SideWinder-Familie. Nachdem das Aussehen der alten Joysticks mittlerweile in die Jahre gekommen ist, beschreitet der Softwareriese bald neue Designpfade.

Alle für einen, einer für alle

Es wird Herbst, die sonnigen Tage gehören bald der Vergangenheit an und das lukrative Weihnachtsgeschäft rückt Woche für Woche näher. Liegt es da nicht fast auf der Hand, seinem abgegriffenen Spieleknüppel bald einen möglichst lässigen Ersatz zu gönnen? Das dachte sich wohl auch Microsoft beim Rückblick auf die erfolgreiche Geschichte der gealterten Side-Winder-Reihe. In aufwendigen Designstudien bereitete man einige neue Joysticks vor, die bereits in diesem Monat den Weg in die Läden finden.

USB or not to be

Um in Zeiten des Aldi-PC auch für Gelegenheits-Spieler attraktiv zu bleiben, schwört Microsoft bei der neuen Joystick-Reihe auf die PC-Verbindung per USB. Die Installation ist sehr einfach, separate Treiber bleiben dem Spieler erspart. Hier heißt das Motto: Plug and play, einstecken und losspielen. Abgespeckt hat man auf der Ausstattungsseite – die Shift-Taste der ersten Side-Winder-Generation hat Microsoft bei der gesamten Neuauflage amputiert. Über sie hatte man die Möglichkeit, jeder Taste eine zweite Funktion zuzuweisen.

Klein, aber fein

In der untersten Preisklasse der Herbstkollektion findet man den designverbesserten SideWinder Joystick. Er hat acht Feuertasten, vier davon befinden sich auf dem Griff und weitere vier auf der Basis. Der Schubregler ist vorne angebracht und wird über einen Plastikpin bewegt. Mit rund 60 Mark ist der SideWinder Joystick sehr günstig.

Präzisionssache

Der SideWinder Precision 2 tritt die Nachfolge des Precision Pro an und hat neben acht Feuerknöpfen einen Acht-Wege-Coolie-Hat, eine Ruderachse und einen Schubregler. Die Basis des Joysticks wird durch einen Gehäuseboden aus Metall beschwert, so dass er bei heftigen Steueraktionen nicht vom Fleck weicht. Mit 100 Mark Anschaffungskosten liegt der Precision 2 damit bereits nah an der Preis-Schmerzgrenze.

Kraftvoll

Für stolze 250 Mark geht im Oktober der kraftverstärkte SideWinder Force Feedback 2 über die Ladentheke. Motoren übertragen in Spielen zum Beispiel das Vibrieren des Boxter-Motors in *Need for Speed: Porsche* auf den Steuerknüppel. Als Herberge für die Rütteltechnik dient das leicht abgeänderte Design des Precision 2. Für die Stromversorgung wird kein externes Netzteil mehr verwendet. Auf ein Spielepaket mit einem Force-Feedback-Spiel hat Microsoft verzichtet.

Schlussbetrachtung

Anhand einiger Vorabmodelle konnten wir uns bereits einen ersten Eindruck vom neuen Design der Herbstmodelle machen. Wie die Controller im Vergleichstest mit ihren alten Kollegen und der gegenwärtigen Konkurrenz abschneiden, berichten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe.

Bernd Holtmann



Bei MechWarrior 4 wird sich vor allem der Precision 2 durch seine Achsenvielfalt als nützlich erweisen.

Brandneue Spielgehilfen

Wer zum Spielen lieber seine Maus und einige Strategiespiele bemüht, hat ab Oktober zwei potenzielle Spielhilfen. Der Strategic Commander ist eine Steuerhilfe für die linke Hand. Über die beleuchteten Tasten lassen sich in Strategiespielen bis zu 72 Funktionen aufrufen und sogar die Karte bewegen. Die Maus kann derweil wichtigere Aufgaben erledigen. Wer über Netzwerk oder Internet gern per Sprache kommuniziert, greift zum Microsoft Game Voice, einer kleinen Tastatur mit Headset. Über die Tastatur und die raffinierte Software lassen sich zum Beispiel in *Unreal Tournament* bequem Nachrichten an verschiedene Teams verschicken, ohne den Finger vom Abzug zu nehmen. Die zwei Peripherie-Perlen werden je 130 Mark kosten.



Links der Strategic Commander, rechts die Tastatur des Microsoft Game Voice.



ASUS AGP-V7700 Deluxe

Machen Sie sich auf neue 3D-Welten gefasst

GeForce2 GTS






















- Bestückt mit der schnellsten GeForce2 GTS GPU
- 32/64MB DDR Grafikspeicher mit einer maximalen Bandbreite von 5,3 GB/sek für beste Auflösung und Farbtiefe
- Optimiert für Direct3D & OpenGL VirtualReality-Anwendungen
- Die SmartDoctorTM-Technologie - Höchste Sicherheit für Ihr System
- VideoSecurity - Ihr System bemerkt mittels einer Kamera Bewegungen vor der Linse und zeichnet diese auf
- Digital TimeShifting VCR - gleichzeitige Aufnahme des Fernsehprogramms & gleichzeitiges Abspielen mit Full-D1 Auflösung
- Stereoscopic Video & Bilder
- Großbildwiedergabe auf dem Fernsehgerät mit einer Auflösung von 800x600
- ASUS Live! Videoaufnahme mit 30 Bildern/sek und einer Auflösung von 704x480
- ASUSDVD2000 S/W-Player, Ulead® VideoStudio und die besten 3D Spiele



AGP-V7700 / 32MB
GeForce2 GTS, 32MB DDR, VGA



AGP-V7700 / 64MB
GeForce2 GTS, 64MB DDR, VGA, w/o SmartDoctor



AGP-V7700 Deluxe
GeForce2 GTS, 32MB DDR, VGA, TV-out, Video-in, VR 3D glasses



AGP-V7700 Deluxe TV
GeForce2 GTS, 32MB DDR, VGA, TV-out, Video-in, VR 3D glasses, TV tuner module

Bitte wenden Sie sich an unsere Fachhändler:

Comptronic, Dietmar-Koel-Straße 26, 20459 Hamburg, Tel.: 040/3197976, Fax.: 040/3196428, Email: info@comptronic.de, Internet: www.comptronic.de

IMP, Schillerstr. 21, 80336 München, Tel.: 089 / 55 77 77, Fax: 089 / 55 5731, Email:impworldofcable@gmx.de, Internet: www.mpworld.com



www.asuscom.de



Kein Chip für die Masse

Und wieder einmal trumpfen die Kalifornier von Nvidia auf: diesmal mit einer schnelleren GeForce-2-Variante mit dem Namen GeForce2 Ultra.

Kaum hat Grafikchiphersteller Nvidia eine abgespeckte Version des leistungsfähigen GeForce2-GTS-Chips hergestellt, kündigt man nun einen neuen Grafikchip an. Im Wesentlichen ist der neue GeForce2 Ultra ebenfalls eine modifizierte Version des GeForce2 GTS – nur eine schnellere. Da die nächste Chipgeneration (NV20) etwas Verspätung hat, überbrückt man nun die Zeit mit Spielereien. Wir haben einen Blick auf das Referenzdesign von Nvidia riskiert und uns die neue GeForce2 Ultra etwas genauer angeschaut.

Heißer Herbst

Der Chip der neuen GeForce2 arbeitet mit 250 MHz, liegt also 50 MHz über dem GTS-Kollegen. Damit die Speicheranbindung bei dem erhöhten Chiptakt nicht zum Flaschenhals wird, werden sämtliche GeForce2-Ultra-Karten mit 64 MByte DDR-Speicher ausgestattet sein. Die schmucken grünen Passivkühler auf den Speicherchips sorgen dafür, dass diese trotz 230 MHz Speichertakt nicht zu heiß werden. Bei Double Data RAM (DDR-Speicher) wird die Taktfrequenz gedoppelt, so dass die effektive Leistung einem 460-MHz-starken Speicherbus entspricht.

Teures Polygonpflaster

Wegen des hohen Preises werden die meisten Spieler die neuen GeForce2-Ultra-Karten wohl nur im Händlerregal bestaunen können. Ein kleiner Trost: Spiele, die die hohe Polygonleistung der GeForce2 Ultra ausreizen könnten, sind noch nicht in Sicht.Die Benchmarks sind allerdings eindeutig: Nvidia schickt sich an, mit der GeForce2 Ultra den Geschwindigkeitskönig auf den Markt zu bringen. 3dfx und Ati werden zurück in ihre Schranken verwiesen, denn durch die GeForce2 Ultra beweist Nvidia, dass sie einmal mehr Technologieführer im Bereich der Grafikkarten sind. 3dfx und Ati dürfen sich also warm anziehen, denn Nvidia hat momentan die Oberhand. Wie sich dann die Verkaufsversionen der GeForce2-Karten in unserem Benchmark-Parcous schlagen, lesen Sie in der nächsten PC Action.

Bernd Holtmann

La Familia GeForce2

Die GeForce2-Famile wächst und wächst. Damit sie die drei Varianten auseinander halten können, hier die wichtigsten Eckdaten:

	GeForce2 MX	GeForce2 GTS	GeForce2 Ultra
Chiptakt	175 MHz	200 MHz	250 MHz
Speichertakt	166 MHz	333 MHz	460 MHz
Speicherart	SDR (DDR)	DDR	DDR
Architektur	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel

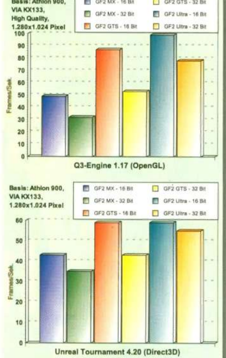
Was uns die Zukunft bringt

Der GeForce2-Ultra-Chip wird wegen seines hohen Preises ganz sicher keine Massenware werden. Hier ein kleiner Überblick über die Anbieter der neuen Luxuskarten.

Hersteller	Modell	Verfügbarkeit	Preis
Creative	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Oktober	DM 1.200,-
Hercules	3D Prophet II Ultra	Mitte November	ca. DM 1.200,-
Elsa	Gladiac GeForce2 Ultra	Oktober	1.300,- (mit TV-Out)

Pfeilschnell

Hier sehen Sie, wie sich die sündhaft teure GeForce2 Ultra in Benchmarks schlägt.



In *Q3*-Spielen zeigt die GF2 Ultra, was in ihr steckt und schafft in 16 Bit gleich 25% mehr Leistung als die GTS! In *Unreal Tournament* ist der Performancegewinn geringer.



Immer auf die Ohren!

Seitdem die Spieleentwickler auch den Sound ihrer Produkte in 3D erstrahlen lassen, heißt es im so oft vernachlässigten Soundbereich wieder einmal: aufrüsten! Wir haben einige interessante Anwärter auf den Soundkarten-Thron unter die Lupe genommen.

Der Soundkarten-Markt plätschert eher gemütlich vor sich hin, während Creative mit seinem Flaggschiff SoundBlaster Live! die Gewässer beherrscht. Das macht es der Konkurrenz natürlich schwer, mit Neuerungen auf den Markt zu kommen. TerraTec, Guillemot und VideoLogic versuchen nun, dem Marktführer das Wasser abzugraben. Das Schlachtfeld der Kaufargumente hat sich auf der Suche nach Unterschieden also auf den Bereich des 3D-Sounds verschoben. Um der Popularität von Actionspielen nicht entgegenzuarbeiten, haben Creative und Aureal vor langer Zeit eigene 3D-Soundschnittstellen für Spiele entwickelt. Dabei hat die Schnittstelle von Creative im Augenblick momentan klar die besseren Karten: Die Sound-Blaster-Live!-Serie verkauft sich seit zwei Jahren so gut, dass es sich nur noch wenige Spieledesigner leisten können, EAX nicht in ihre Projekte einzubinden.

Pleitegeier

Etwas komplizierter liegt der Fall bei der 3D-Schnittstelle A3D. Dessen Entwicklungsfirma Aureal wird wegen Konkurs nämlich an den Meistbietenden veräußert. Wie die Zukunft von A3D aussieht, ist also noch unklar. Problematisch ist auch, dass A3D 2.0 nicht einfach nur über die Treibersoftware funktioniert, sondern im Moment noch vom Vortex2-Soundchip abhängig ist. Einen solchen Chip benutzt als eine der wenigen Karten derzeit die SonicVortex2 von VideoLogic. Der EMU10K1-Chip, den Creative auf seiner SoundBlaster Live! verbaut, hat aber fähige Konkurrenz bekommen: Yamaha und Cirrus Logic kommen mit den Eckdaten ihrer Soundchips bereits nah an den Platzhirsch EMU10K1 heran. Größere Unterschiede findet man bei den Ausstattungsmerkmalen der einzelnen Soundkarten. Die so genannten digitalen Ein- und Ausgänge bieten mittlerweile mehrere Hersteller an. Als Standard gilt das S/P-DIF (Sony/Philips-Digital-Interface), über das sich digitale Audiodaten verlustfrei kopieren lassen. Die Daten können dann wahlweise optisch oder per Koaxial-Kabel übermittelt werden.

Guillemot Maxi Sound Muse

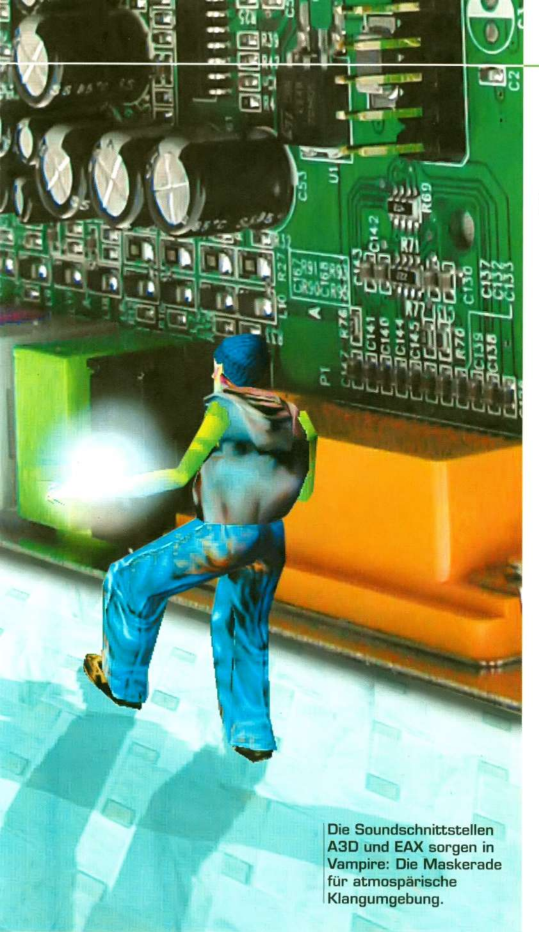


Wer bei aktuellen Spielen auch akustisch auf dem Laufenden bleiben will, braucht eine Soundkarte, die sowohl EAX als auch A3D unterstützt. Die Maxi Sound Muse von Guillemot (09122-8860) bedient über ihre beiden vorverstärkten Line-Outs beide 3D-Sound-Standards. Sie können also gleich zwei Boxenpaare und auch einen gegebenenfalls zwischengeschalteten Subwoofer an die Karte anschließen. Ansonsten sieht es mit Ein- und Ausgängen auf der Platine recht mager aus. Auf der Karte findet man gerade mal die üblichen Anschlüsse (Line-In, Mikrofon, MIDI, CD-Audio). Wer eine digitale S/P-DIF-Schnittstelle sucht, wird enttäuscht. Mit der Maxi Sound Muse können Sie also nur in analoge Klangsphären aufsteigen, denn eine entsprechende Aufrüstoption wird es laut Guillemot nicht geben. Mit einer Auflösung von bis zu 16 Bit und einer maximalen Sample-Rate von 48 kHz sind Sie wenigstens bei der Audioqualität auf der sicheren Seite. Auch der MIDI-Fan wird mit 64 möglichen Hardwarestimmen gut bedient. Bei Bedarf lässt sich die Anzahl per Software auf 128 erweitern und dank der mitgelieferten Software Yamaha XG-Studio einfach und bequem bearbeiten. Zusätzlich befindet sich noch die Media-Station-Software im Paket. Die sieht schick aus, ist im Endeffekt aber lediglich ein Lautstärkeregler für die verschiedenen Soundressourcen. Fazit: Trotz Defiziten in der Hardware-Ausstattung schafft die Einsteiger-Soundkarte Maxi Sound Muse im Leistungs- und Qualitätsbereich gute Mittelfeldplätze. Aufgrund des vergleichsweise günstigen Anschaffungspreises von sparsamen 80 Mark bekommt die Muse von uns den PC-Action-Preistipp.

Bernd Holtmann



Stärken:	Preis
Schwächen:	keine digitalen Anschlüsse, Ausstattung
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**79%**

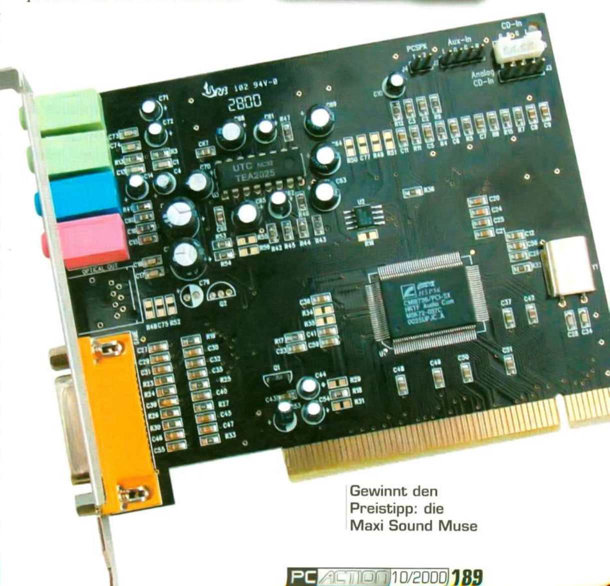


Die Soundschnittstellen A3D und EAX sorgen in Vampire: Die Maskerade für atmospärische Klangumgebung.

Heimkino ohne Dekoder

VideoLogic treibt das Ganze noch etwas weiter. Ihre SonicFury gibt auf Wunsch auf einem dritten Stereoausgang Center- und Subwoofer-Sound aus. Theoretisch steht der Wiedergabe von Dolby-Digital-5.1-Sound also nichts im Wege. Sinn macht das Ganze allerdings nicht, denn ein passendes Boxensystem muss erst noch den Weg auf den Markt finden. Creative wird seiner neuen SoundBlaster-Serie ein ähnliches Feature spendieren, entwickelt aber parallel dazu auch ein spezielles Boxensystem. Warum sind alte ISA-Soundkarten nun nicht mehr konkurrenzfähig? Weil sie den 3D-Sound der modernen Spiele nicht darstellen können. Wer in Actionspielen also gern wüsste, aus welcher Richtung geschossen wird, sollte zu einer aktuellen PCI-Karte greifen. Zudem ist ISA eine mittlerweile veraltete Technik. Im Optimalfall schafft das PCI-Bus-System einen 16-mal schnelleren Datendurchsatz. Das hilft ihm natürlich auch, zum Beispiel Wavetable-Sounds im Hauptspeicher des PCs abzulegen. Vergessen Sie also Ihre alte Soundkarte und gönnen Sie Ihren Ohren einen modernen Heimdirigenten. Vergessen Sie bitte auch nicht, das dazu passende Soundsystem. Ein Surround-System mit vier Lautsprechern und einem Subwoofer ist nötig, um den gelieferten Raumklang der Soundkarten auch entsprechend darzustellen.

Bernd Holtmann



Gewinnt den Preistipp: die Maxi Sound Muse

VideoLogic SonicFury

Für satte 270 Märker schickt sich die neue SonicFury an, die Bastion der SoundBlaster Live! zu erstürmen. Auf der grünen Platine finden Sie die üblichen Anschlüsse für CD, Line In, externen Wavetable und einen digitalen Eingang. Außerdem liegen der Karte Audiokabel bei sowie etwas tuningbedürftige Treiber. Dazu gibt es den VideoLogic Software-DVD-Player und satte 14 Vollversionen von musikorientierten Programmen wie Kompositionssoftware oder Softwaresynthesizer. Für Spieler ist aber die treiberseitige Unterstützung von 3D-Sound interessanter. Dort trumpft die SonicFury durch den Einsatz der Sensaura-Schnittstelle auf: Unterstützt werden bis auf A3D 2.0 alle relevanten Soundschnittstellen (siehe Tabelle). Aber auch spezielle Sensaura-Effekte lassen sich in Spielen zuschalten. Die kosten dann aber Performance, wie 3D-Sounds auch. Über das Steuerungsmenü des Treibers steuern Sie zum Beispiel den Equalizer, laden Midi-Samples in den Hauptspeicher und verändern die Lautstärke der Ausgänge. Und genau dort schlägt VideoLogic zu: Neben den üblichen Anschlüssen für Mikrofon, Line In und dem Audio-Ausgang gibt es noch einen zweiten Stereoausgang, über den Sie die hinteren Boxen befeuern. Nettes Feature: Über die Software steuern Sie die Funktion des gelben Universalanschlusses. Für die Wiedergabe von Dolby-Digital-Sound (ohne zusätzlichen Decoder) versorgen Sie darüber zum Beispiel Subwoofer und Center-Lautsprecher. Außerdem dürfen Sie ihn als digitalen Audioausgang oder zweiten Line-In-Anschluss verwenden. Den Nutzeffekt kann man aber ebenso in Frage stellen wie den der chipgesteuerten MP3-Beschleunigung. Aktuelle Spiele-PCs haben genug Performancereserven, um die Dekodierung der Sounddateien ohne großen Aufwand zu erledigen. Als Soundkarten-Update für alte PCs, ist die SonicFury also zu überladen und zu teuer. Als Neuanschaffung hat sie im Vergleich zur SB Live! schlechte Karten, denn selbst die Bulk-Version mit weniger Software und ohne Kabel schlägt mit 230 Mark zu Buche.

Bernd Holtmann



Auch das im Herbst erscheinende UT: Game of the Year unterstützt EAX-Sound.



Stärken: Softwarebundle, Decodierung von Dolby-Digital-5.1-Sound

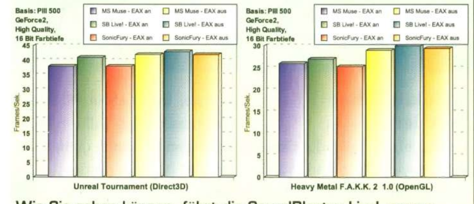
Schwächen: Preis, Geschwindigkeit

Ausstattung: Sehr Gut
Features: Sehr Gut
Performance: Gut

Gesamturteil: 88%

Schnelle Soundkarten

Um die neuen Gehörkünstler mal in ihrer Leistung zu vergleichen, haben wir unsere Testrechner bemüht, und die Spielgeschwindigkeit mit und ohne 3D-Sound getestet.



Wie Sie sehen können, führt die SoundBlaster Live! unsere Benchmarktabellen an. Keiner der Kontrahenten kann bei *Unreal Tournament* mithalten. Bei *F.A.K.K. 2* rückt das Feld zwar etwas näher zusammen, trotzdem überholt kein Thronanwärter die SoundBlaster Live!

Alle Soundkarten im Überblick

Neben den aufgelisteten Eigenschaften unterstützen alle Soundkarten übrigens die Wiedergabe von Sound über zwei Boxenpaare.

HERSTELLER	MODELL	SOUNDCHIP	DIGITALER AUSGANG	EAX	A3D	PREIS	TELEFON	WEB
Creative	SB Live! Player 1024	EMU10K1	elektrisch	ja	1.0	ca. DM 140,-	069-66982900	www.creative.com
Creative	SB Live! Platinum	EMU10K1	elektrisch/optisch	ja	1.0	ca. DM 430,-	069-66982900	www.creative.com
Guillemot	MS Fortissimo	Yamaha YMF744	optisch	nein	1.0	ca. DM 100,-	0211-338000	www.guillemot.com
Guillemot	MS Muse	Yamaha YMF744	nein	ja	1.0	ca. DM 80,-	09122-8860	www.guillemot.com
TerraTec	XLerate Pro	Vortex 2	optisch	nein	1.0 und 2.0	ca. DM 160,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	Sound System DMX	ESS Canyon 3D	elektrisch/optisch	ja	1.0	ca. DM 250,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	DMX XFire 1024	Crystal-DSP	optisch	ja	1.0	ca. DM 120,-	02157-81790	www.terratec.de
Videologic	Sonic Vortex 2.0	Vortex 2	optisch	nein	2	ca. DM 160,-	06103-934714	www.videologic.com
Videologic	Sonic Fury	Crystal-DSP	optisch	ja	1.0	ca. DM 210,-	06103-934714	www.videologic.com

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie dem nächsten Einkaufsbummel gelassen entgegensehen.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung eingeordnet. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.



17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/2000	06103-934714	DM 270,-	88%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/2000	02157-81790	DM 129,-	87%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	*82%
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	*82%
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/2000	0211-338004466	DM 79,-	79%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	*78%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	*78%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	*78%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-338004466	DM 99,-	*77%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/2000	02102-95990	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/2000	0211-338000	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/2000	02102-95990	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/2000	069-66982900	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/2000	0241-6065112	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/2000	0211-338000	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/2000	0180-5177617	DM 750,-	86%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/2000	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/2000	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/2000	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/2000	06897-908823	DM 499,-	81%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 500,-	81%
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	05/2000	02102-95990	DM 650,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 450,-	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 500,-	80%
Ati	Rage Fury MAXX	03/2000	089-665150	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430,-	74%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 450,-	73%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 480,-	72%
Diamond/S3	Viper II Z200	03/2000	08151-266330	DM 370,-	72%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 350,-	72%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 300,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 300,-	71%
Ati	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 330,-	71%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 369,-	70%
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	70%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 210,-	68%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/2000	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	0211-338000	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	0211-338000	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/2000	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/2000	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/2000	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	01/99	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 225,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Genius	MaxFighter F-33D	08/2000	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WM Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/2000	089-54612710	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/2000	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/2000	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	–	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/2000	0180-5251199	DM 45,-	74%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	0211-338000	DM 49,-	71%
Saitek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/2000	0211-338000	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338000	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-338000	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	02/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Fanatec	Monte Carlo	04/99	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0211-338000	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/2000	0211-338000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/2000	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/2000	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/2000	www.haudenlukas.de	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/2000	02173-974321	DM 100,-	78%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/2000	089-54612710	DM 70,-	68%

Spiele-Index



Unser Alex fährt stets große Geschütze auf, wenn es um Hardcore-Strategiespiele geht. Auf einem Event zu *Panzer General Unternehmen Barbarossa* konnte er deshalb auch kaum umhin, ein wenig an dem alten Flakgeschütz aus dem Zweiten Weltkrieg herumzukurbeln. Ganz wohl fühlte er sich dabei anscheinend nicht in seiner Haut – kleine Flugzeuge per Mausklick vom digitalen Bildschirm-Himmel holen, ist wohl doch eher seine Welt …

Fundsachen



Deep Fighter gewährt uns einen Blick in die Zukunft: Jo Hesse mit schlohweißem Haar, rasant gealtert durch das harte Leben als PC-Action-Redakteur, hat sich ins Ausland abgesetzt und eine neue Identität angenommen. Als Professor Joh gibt er nun den exzentrischen Wissenschaftler. Lediglich mit *Moorhuhn 2* kann man ihn noch manchmal vor den Bildschirm locken …

Worte des Monats

BEWACHUNG HERAUS!



Was will uns der Dichter damit sagen? Handelt es sich bei diesem kryptischen Zweiwortsatz in Fox Interactives *No One Lives Forever* um das mutige Sprachexperiment eines Hobby-Lokalisierers? Wir gehen mal davon aus, dass „Bewachung heraus!" die allzu wörtliche Übersetzung des englischen „Watch Out!" (zu Deutsch in etwa „Achtung! Aufgepasst!") ist. Vielleicht sollten die Entwickler vor der Fertigstellung des Spiels doch noch einmal einen deutschen Muttersprachler an die Lokalisierung ranlassen, dann „würden sie geholfen", hämischen Lachern keinen Vorschub zu leisten.

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION
ERSCHEINT AM 18. OKTOBER

Baldur's Gate 2



Rollenspiel-Freaks in aller Welt fiebern der Veröffentlichung von *Baldur´s Gate 2* ganz besonders entgegen. In unserem Test erfahren Sie, ob das Spiel wirklich das Zeug zur neuen Genre-Referenz hat.

PCA 2



Unser Leser Kai Hilpisch offenbart in seinem genialen Adventure *PCA 2* erneut schonungslose Einblicke in den Alltag der PC-Action-Redaktion! Lassen Sie sich die Vollversion auf unserer Cover-CD nicht entgehen!

AUSSERDEM …

Tipps und Tricks zu C&C: Alarmstufe Rot 2, Sudden Strike und vieles mehr …

Sparen Sie über 100,- DM



Titel	Best.-Nr.	Preis (DM)
WISO Börse 2.0	51446 3	28.00
MS Encarta Enzyklopädie plus	51910 8	59.90
1.000 Musterbriefe	51833 2	6.50
Löwenzahn 4	50940 6	16.00
Vokabeltrainer Englisch 2000	51457 0	6.50
Das große Medizin Lexikon	51456 2	28.00
Das Telefonbuch. Map & Route.	51181 6	18.00
Power Routing 3003 D/A/CH	51161 8	14.00
SmileWare Power AntiVirus 2000	51163 4	6.50
Print Artist 6.0	51164 2	16.00
Der große Internet CD-Lernkurs	51169 1	6.50
Encarta Weltatlas 2000	05370 2	35.90
Play The Games Vol. 3	51845 6	24.00
Pharao	57709 8	32.00
Kleopatra	51840 7	20.00
Hugo 7 »Dschungelinsel«	51869 6	16.00
Die Original Moorhuhnjagd 2	51629 4	6.50
Anpfiff - Der RTL Fußball Manager	51834 0	32.00
Mercedes Benz Truck Racing	51835 7	32.00
Vampire	51626 0	35.50
Die Original Moorhuhnjagd	51628 6	6.50
TOMB RAIDER IV	50757 4	20.00
Die Sims	51196 4	32.00
Sim City 3000 Deutschland	51595 7	32.00
F1 2000	51075 0	36.00
RollerCoaster Tycoon »Special«	51203 8	24.00
Worms Armageddon	51579 1	6.50
Diablo 2	51472 0	32.00
Anno 1602 Königsedition	50466 2	24.00
Autobahn Raser II	57717 1	16.00
Age of Empires II	57704 9	32.00
Starlancer	51239 2	32.00
Civilization: Call to Power	51244 2	20.00
RTL Medicopter	50168 8	6.50
You Don't Know Jack 3	51440 6	32.00
Need for Speed - Porsche	51061 0	32.00
Die Rache der Sumpfhühner	51476 0	6.50
Indiana Jones 5 »Turm von Babel«	51593 2	20.00
Lemmings Revolution	51478 6	28.00
Arcatera	51581 7	32.00

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung.** Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Clubmitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Kauf ohne Risiko! Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

❑ Frau ❑ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 07065/04868

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail

Sie erreichen uns auch per Fax: 0 52 42 / 91 69 30 oder im Internet: www.sparangebot.de/action

Meine 3 Wunsch-Titel

1	
2	
3	

Gratis!

Diese handliche Datenbank dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden!



Vergleichen Sie:

Sie haben **zwei Wochen Zeit,** Ihre Test-Bestellung ohne jedes Risiko zu testen!

In jedem Katalog finden Sie über **2.000 aktuelle Buch-, Musik-, Video-, DVD-, und CD-ROM- Angebote** zu Spitzenpreisen!

Sie sparen **durchschnittlich 30% bei aktuellen Büchern** in hochwertiger Club-Ausstattung!

Sonderausgaben erhalten Sie sogar mit bis zu **60% Preisvorteil!**

Nur im Club finden Sie **große Deutschland-Premieren,** bevor sie später auch im Buchhandel erscheinen!

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB BERTELSMANN